#344 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

PSVR2 ONTLEED: SPECS, GAMES, COMFORT, PRIJS, ALLES!

THE LEGEND OF ZELDA™ TEARS OF THE KINGDOM

DE DIEPTE EN DE HOOGTE IN

ER KAN NOG VEEL MEER IN EN MET HOGWARTS LEGACY • VERSNELDE CURSUS PATHOLOGISCHE ANATOMIE IN DEAD ISLAND 2 • DE GAMES DIE NINTENDO VERMOORDDE • LOVECRAFT EN TIM BURTON ONTMOETEN ELKAAR IN THE LAST CASE OF BENEDICT FOX • MARIO DOET VEEL MEER DAN GAMES • HARDOP JUICHEN VAN FINAL FANTASY XVI • REVIEWS VAN GAMES IN WEL 10 VERSCHILLENDE GENRES



WWW.PU.NL
APRIL 2023
BP € 7,75
8 718226 100818 02304
RESHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#344 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

PSVR2 ONTLEED: SPECS, GAMES, COMFORT, PRIJS, ALLES!

THE LEGEND OF ZELDA TEARS OF THE KINGDOM

DE DIEPTE EN DE HOOGTE IN

ER KAN NOG VEEL MEER IN EN MET HOGWARTS LEGACY • VERSNELDE CURSUS PATHOLOGISCHE ANATOMIE IN DEAD ISLAND 2 • DE GAMES DIE NINTENDO VERMOORDDE • LOVECRAFT EN TIM BURTON ONTMOETEN ELKAAR IN THE LAST CASE OF BENEDICT FOX • MARIO DOET VEEL MEER DAN GAMES • HARDOP JUICHEN VAN FINAL FANTASY XVI • ... IN WEL 10 VERSCHILLENDE GENRES

WWW.PU.NL
APRIL 2023
€ 7,75
8 718226 100818 02304

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Condemned erbij voor een triple-bill



Ik dacht heel even dat ik de verkeerde Hogwarts Legacy had gedownload. Opeens begonnen paspoppen in het donker te bewegen zodra ik me omdraaide en schrok ik mij de leplazarus van hun geniepige jumpscares. Ze triggerden heuse traumaflashbacks die ik al had van die enge mannequins van RE Village: Shadows of Rose, brrrr...





Choppin' & Lobbin'



De ene nieuwe titel volgt de andere op in mijn huishouden, maar ik keer graag terug bij de klassiekers. Ditmaal The Witcher 3 en z'n next-gen-update. Lekker klooien in de fotomodus leverde dit gru-we-lijke plaatje op!

Is er leven na de middernachtelijke zon?



De PlayStation 5-teller van Marvel's Midnight Suns staat op 115 uur, en hoewel ik het gevoel heb dat ik er minstens het dubbele aan plezier in heb gestopt, is dat volgens de spelcomputer in ieder geval de hoeveelheid tijd die het me gekost heeft om deze versie uit te spelen. Ik heb de cover van de laatste missie aan de muur van de Hunter haar kamer gehangen, en blik in dit screenshot met een gevoel van tevredenheid terug op deze fantastische turn-based strategy RPG. Wat mij betreft de beste game van 2022, en een van de tofste superheldenervaringen ooit!





Quiz-winnaars



Het NK Allround Gaming komt eraan en ik ga namens Power Unlimited onze eer verdedigen. Ik ga er honderd procent van uit dat al het zilverwerk bij ons op de redactiekast komt te staan, maar voor de zekerheid heb ik toch even een training-stream gedaan. Rocket League ging mij zo goed af, dat ik halverwege besloot om over te gaan op een interactieve quiz met onze kijkers: Raad de OST van SNES-games. De prijs? Een vermelding in dit stukje! Gefeliciteerd, Crazyon101. Op plekje twee vinden we heel passend Vulkie2 en op nummer drie vinden we onze eigen Wimpie. Petje af.


Pag. 018


Pag. 022



Pag. 048


Pag. 056


Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS



VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar
klantenservice@reshift.nl

DE REDACTIE

BEN JE WEER VR READY?


DE HORROR!



Het kost je ongeveer 1100 euro, maar dan zit je wel met je harses in de vetste virtual reality tot nu toe. Heb ik dat over voor de PS VR2? Of althans, de 600 resterende euro die ik naast de PS5 nog moet ophoesten? Ga ik nu alweer een nieuwe headset kopen, ondanks dat ik amper honderd uur op de Quest 2 geklokt heb? Gaat virtual reality met dit twintigste platform dan eindelijk echt groots aanslaan? Op zich is mijn leven helemaal prima met m'n huidige set aan gameconsoles, maar VR-evangelist Florian heeft me toch aan het twijfelen gebracht... Niet dat hij volledig kritiekloos is over het apparaat, dat kan je in de extra lange VR View van deze maand wel lezen, maar toch krijg ik door hem de drang om up-to-date te zijn qua spelcomputers. Ik bedoel, dat mag je toch wel verwachten van Power Unlimited-magazines hoofdredacteur, niet waar? Wat je ook van zo iemand mag verwachten is dat hij nog even op de laatste dagen voor de drukker-deadline no-life gaat op de Resident Evil 4-remake, zodat die review nog op de valreep meekan met deze PU. Een uitgave die qua reviews sowieso boordevol zit met een keur aan genres, van shooters tot aan strategy, JRPG's en platformer. Mocht de rijkelijk gevulde reviewsectie niets bevatten waar je gamerhartje rapper van gaat kloppen, dan is de extra dikke Ook Gespeeld er nog, want ook daar komt echt een flink uiteenlopend aantal spelsoorten in voor. En dan hebben we het nog niet gehad over het atomische hart van dit blaadje, de specials, waarvoor Alie, Laura, Rogina, Jurjen, PeterKoelewijn en ondergetekende ook deze maand weer flink hebben uitgepakt. Maak je klaar voor de ontdekking dat er bijna een horrorgame van Tingle voor de 3DS had bestaan! Want het kost je dan wel 7,75, zo'n PU-magazine, maar dan zit je wel met je harses in de vetste gamepublicatie van de wereld. Dat lijkt me een stuk minder moeilijke beslissing om te maken dan overwegen of je klaar bent voor de PS VR2. ● *Wouter*

Peter



Was deze maand...

...zo hyped voor Zelda na de Tears of the Kingdom-Coverview dat ik gelijk online een Hylian Shield bestelde! Helaas viel hij kleiner uit dan ik dacht.

Rogina



Kreeg deze maand...

...een flinke dosis lentekriebels door het zonnige weer van de afgelopen dagen, dus besloot ik om een random boerderijtje op te zoeken en met de snoezige ezels te knuffelen.

Florian



Werd deze maand...

...weer helemaal verliefd op virtual reality door de launch van PlayStation VR2! Sony heeft een meesterlijk stukje hardware uitgebracht: lees er alles over vanaf pagina 62.

Ondertussen...

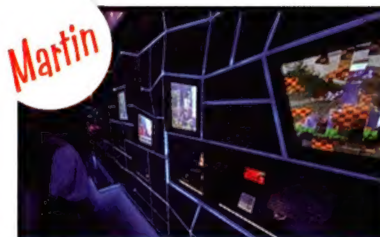
Alie



Keek deze maand...

...jaloers naar iedereen die Metroid Prime Remastered al digitaal aan het spelen was. Waarom wil ik mijn games ook alweer fysiek hebben? Gelukkig was het het lange wachten uiteindelijk meer dan waard. Wat een mooi hoesje en wát een schitterende remaster!

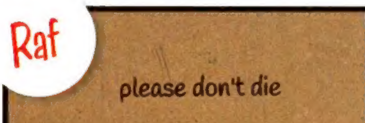
Martin



Was deze maand...

...bij het vernieuwde museum van Beeld & Geluid en daar is nu een hele mooie plek om videogames te showcasen.

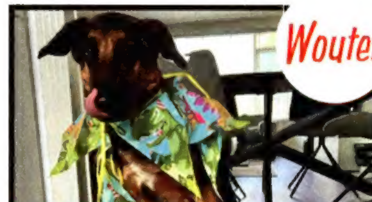
Raf



Overleefde deze maand...

...nipt een dubbele longontsteking, en ik ontving na twee weken hospitaal dit bemoedigende kaartje. 'Beterschap' klonk blijkbaar te optimistisch.

Wouter



Vierde deze maand...

...Hauru's tweede verjaardag. Hij wordt altijd flink ongemakkelijk als ik emoties vertoon tijdens het gamen op hogere moeilijkheidsgraad, maar blijft toch altijd aan m'n voeten liggen. 14/10: bestest boi & gamerbud.

Cody



Vond deze maand...

...een hele oude vriend in een verhuisdoos. Ik vrees dat Pikachu niet meer leeft, na ruim twintig jaar stof happen. Maar het is goed om je weer te zien, vriend.

Marvin



Verzon deze maand...

...minstens vijf bijschriften voor dit nummer op het toilet. Soms zitten ze gewoon even vast, en pers je ze er op de meest onverwachte momenten uit. Uhh, de bijschriften dus.

Jurjen



Schilderde deze maand...

...een golf. Op een helling. Van een skatepark, in Taghazout. Dat is een heerlijk strandstadje in Marokko, waar ik - zoals je ziet op de foto - ook nog eens kon genieten van zomers weer. Als je dit leest ben ik helaas weer terug in het kille Assen, waarschijnlijk druk bezig mijn volgende reis en/of schilderij te plannen.

Dwayne



Moest deze maand...

...nodig mijn kroeskop uitkammen. Na uren kammen en pijn lijden mag 't resultaat er zeker zijn: een haardos waar menig kam in blijft vastzitten.

LauraJenny



Vierde deze maand...

...carnaval met de minister-president van Curaçao. Om daarna dagenlang doodziek te zijn door... een zonnesteek.

Wordt vervolgd...







In de Frieskou

Twee dagen in februari waren we even niet op onze redactie in Haarlem te vinden, maar werd het hele circus verplaatst naar... jawel, Friesland. Want we hadden het goede idee om al streamend de Elfstedentocht te rijden, in een bakfiets, terwijl we een Pokémon-game op de Switch probeerden uit te spelen. Volgens sommigen hebben we de game uitgespeeld, maar of je hen moet geloven is discutabel. Maar wat wel zeker is, is dat we dik 219 kilometers kou leden in en op een bakfiets en hard hebben gelachen. Dikke dankjewel voor de vrienden van Pringles voor de uitdaging en de berg met chippies!







Op de latten

Zitten we wel eens op de redactie? Nou, we zijn dus regelmatig op pad, want als er geen perstrips meer zijn, dan gaan we toch lekker zelf de deur uit! Komende maand gaan we met de uitgever richting Sölden. Dat is een plek waar ze sneeuw hebben en ze ons een paar latten onderbinden en van een berg duwen. En omdat wij niet voor een gat te vangen zijn, leek het ons verstandig om alvast een beetje te oefenen... en dat was maar goed ook. Goed, volgende maand een update vanuit Oostenrijk en dan zullen we zien of iedereen heel is gebleven.

VR'en

Oké, die PS VR2 is vet....duur, maar vet. Vooral in combinatie met GT7 en een racestuur.



Power Spy

- Je leest het op deze pagina's al, maar de The Last of Us-tv-serie breekt kijkersrecord na kijkersrecord, met het achtste deel als uitschieter. Die scoorde 8,1 miljoen kijkers.
- Iets meer dan onze streams, zeg maar.
- Anyhow, de zevende episode kende een vreemde dip in het aantal kijkers.
- De dip werd niet veroorzaakt door een matige kwaliteit van de aflevering, maar omdat de kus tussen Ellie en Riley te zien was.
- En dat was voor landen in het Midden-Oosten en Noord-Afrika enorm foei.
  - Landen waarin de meest bloedige vechtscènes geen enkel probleem zijn. Maar een smakkerd tussen twee vrouwen...
  - Dan zullen ze daar de scène tussen de twee mannen in de tweede episode ook wel niet hebben laten zien. Die was namelijk nog erger.
- Mannen die knuffelen en allebei een baard hebben. Dat prikt. Kan echt niet...
- De aankoop van Activision Blizzard door Microsoft is nog steeds niet rond. En we zijn dus al een jaar verder.
- De Powerspy vindt dat helemaal niet zo'n slechte tactiek van Sony: de boel net zo lang vertragen totdat ze in het jaar zitten waarin Sledgehammer de editie van CoD maakt en niemand de game wil hebben.
- Sony heeft overigens nog 5 miljard dollar in kas om overnames te doen.
- Ubisoft doet er momenteel alles aan om binnen dat bedrag te passen.
- Xbox komt na de Xbox-koelkast nu ook met een Xbox-broodrooster. De aanschafprijs zou rond de 60 euro komen te liggen.
- De Powerspy denkt goedkoper uit te zijn door het brood gewoon op de adapter van de Xbox Series X te leggen. Die is net zo warm...
- Hogwarts Legacy heeft inmiddels meer exemplaren verkocht dan de vorige zes Call of Duty's in dezelfde periode.
- Moet Microsoft nu niet beter Warner Bros. kopen?
- Een speedrunner heeft de survivalgame en Twitch-hit Sons of the Forest in negen minuten uitgespeeld.
- Dat kun je een hele prestatie vinden, maar de Powerspy vindt hem of haar eigenlijk meer een sukkel. »

WAT IS TOCH DE FUN VAN HET TOVENAAR ZIJN?

Hogwarts Legacy is hard op weg om een van de best verkopende games van 2023 te worden. De titel heeft in een maand tijd meer exemplaren verkocht dan Elden Ring in een jaar. En deze alom gewaardeerde soulslike staat inmiddels op 20 miljoen verpatste schijfjes. Dat Harry Potter populair was, dat wisten we wel. Maar zo populair? Vandaar dat we de vraag aan de redactie stelden: wat is er nu zo ontzettend leuk aan een magiër spelen?'





Harry Potter is tijdloos populair en fans snakken gewoon naar een tof nieuw avontuur op Hogwarts. De laatste games waren prut en de Fantastic Beasts-films vielen ook tegen. Een goede openworld-game rondom de tovenaarsschool is precies het juiste medicijn voor de franchise. Ik zie een nieuwe film of HBO-serie ook wel in een nabije toekomst gebeuren.

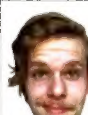


Ik heb een periode in mijn jeugd gehad dat ik goochelaar wilden worden. Dit naar aanleiding van een goocheldoos die ik voor mijn verjaardag had gehad. Maar dat gevoel maakte snel weer plaats voor mijn wens een commando te worden. En gelukkig worden er van Call of Duty nog steeds meer games verkocht dan van Harry Potter-spellen...

"Ik loop hier rond met een enveloppe voor Sony met daarin een contract voor de definitieve deal aangaande Call of Duty. Ik ben klaar om het any time te tekenen."



Sony laat zich niet chanteren door Microsoft-baas Brad Smith.



Harry Potter als franchise is natuurlijk húge. En we konden nou eenmaal nog nooit een zo detailvol Hogwarts verkennen in een game; de hele wereld is doordrenkt met lore en leuke verwijzingen, en daar gaan fans goed op. Dat compenseert ook het feit dat het los daarvan een vrij standaard RPG is – voor de fans, dan. Buiten het feit dat iedereen die twintig jaar geleden de boeken las er ergens nog van baalt dat bij hem of haar nooit zo'n toelatingsbrief op de deurmat viel.





Ik vind het magiër spelen na ruim twintig uur helemaal niet zo leuk meer. Probeer even door de prachtig nagemaakte Zweinstein-wereld heen te kijken, en je ziet een RPG die schokkend oppervlakkig is. Dialoogkeuzes hebben geen betekenisvolle invloed op het verhaal, net als het gebruiken van de onvergeeflijke spreuken. Ik kan geen duistere tovenaar worden, punten voor mijn afdeling worden niet bijgehouden en zijmissies beïnvloeden het hoofdverhaal nauwelijks. De magische wereld is echt heel tof, maar ik heb Hogwarts Legacy maar weer neergelegd. Hopelijk wordt de volgende RPG een stuk diepgaander!



Hogwarts Legacy heeft het grote voordeel van nostalgie: miljoenen mensen zijn opgegroeid met de naam Harry Potter, wat ervoor heeft gezorgd dat zelfs niet-gamers het spel hebben aangeschaft. Het is ook best een toffe game met veel verkenningsvrijheid en magie in alle hoeken. Maar als het merk Harry Potter er niet aan had vastgezeten, dan zou het een stuk minder aandacht (en gezeik) hebben gekregen.

twitter.com/GKJJ

UBISOFT BEZUINIGT, MAAR PAKT WARE PROBLEEM NIET AAN



Onlangs kwam via social media het vervelende bericht tot mij dat Ubisoft HQ had besloten het kantoor van Ubisoft in Utrecht te sluiten. Een kantoor waar ik zeer vaak ben geweest en waar ik vele toffe, slimme en aardige mensen heb leren kennen. Mensen die binnenkort op straat zouden kunnen staan. De reden voor dit onheil (als we de gelekte mail mogen geloven): externe factoren zoals de verschuiving van boxed games naar online aankopen, de overgang naar F2P en servicegames, etc.

Wie weet zat ik wat hoog in de emoties, zoals men dat tegenwoordig zo mooi weet te omschrijven, maar op die uitleg sloeg ik vrij stevig aan. Want ongetwijfeld zullen de bovengenoemde factoren een rol hebben gespeeld bij de bezuinigingen die Ubisoft nu doorvoert, maar het is zeker niet de hoofdreden. Die hoofdreden is dat het hogere management onder leiding van baas en Franse roeptoeter Yves Guillemot het bedrijf een volkomen verkeerde kant op heeft gestuurd. Gedreven door de goede verkoop van de eerste Assassin's Creed- en Far Cry-games dachten de Fransen opeens een big player te kunnen worden en het grote geld te kunnen gaan verdienen. Nieuwe studio's schoten als paddenstoelen uit de grond en alles werd ingezet op de op dat moment gangbare hypes. Toffe SP-avonturen werden in servicegames omgezet en de ene na de andere battle royale-game werd gelanceerd. Echt originele stuff, iets waar Ubisoft juist beroemd mee was geworden, ontbrak totaal.

Dit 'masterplan' werd opgezet door een management dat er, naar nu blijkt, ook nog eens een zeer slechte verstandhouding met de gewone werknemers op nahield. Mensen werden ziek, mensen liepen weg, kwaliteit ging omlaag en spellen flopten. Ubisoft veranderde van de coole guy in het lachertje van de klas.

En exact dat is de reden dat het slecht gaat bij Ubisoft. Er komt te weinig geld binnen omdat de spellen niet meer tof zijn. Terwijl aan de andere kant de uitgaven hoog zijn. Het gepraat over een verschuiving naar het online kopen van games en F2P, zijn slechts afleidingsmanoeuvres. Want ook online kun je niet iets verkopen wat steeds meer gamers niet willen kopen. En komt er überhaupt nog wel wat uit? Alleen de nieuwe Avatar-game staat dit jaar op de releaselijst.

Het is puur mismanagement. Van een management dat het boetekleed maar niet aantrekt. In plaats daarvan moeten nu hardwerkende mensen hun biezen pakken. En dat is treurig. Heel treurig.

SERIOUS GAMING



Misschien moet LeBron James het bij basketballen houden?



Power Spy

- Die heeft dus dertig euro betaald voor negen minuten hardlopen op een digitaal eiland.
- Zelfs de Efteling is nog goedkoper.
- Sony heeft de afgelopen maand een software-update voor de PS3 uitgebracht.
- Voor de twaalf mensen die wereldwijd nog op dit systeem spelen best een ding.
- Wat moet je doen als je als rapper volkomen irrelevant dreigt te worden?
- Dan drop je op jouw Instagram een post waarin je zonder enige uitleg een logo van een GTA-game plaatst.
- In één keer had iedereen het weer over 50 Cent.
- Inderdaad, de man achter de 50 Cent: Bulletproof-game.
- De post werd in ieder geval net zo slecht ontvangen als de videogame en dus haalde de rappert hem snel weer weg.
- Een Oostenrijkse rechtbank heeft de FUT-modus in Fifa 23 bestempeld als een illegaal gokmechanisme, en dus strafbaar.
- De zaak was door een gamer aangespannen tegen PlayStation omdat diens console het gokken mogelijk maakte.
- PlayStation was zeg maar het casino.
- PlayStation moet nu 338 euro en 28 cent overmaken (kosten aangeschafte pakketjes) naar deze persoon, waarmee het bedrijf nu nog 4.999.999.661 dollar en 72 cent over heeft voor overnames.
- Moet Ubisoft dus weer ergens een tegenvaller produceren...
- Er waren trouwens ook aanklachten van andere gamers die het aankoopbedrag van hun FUT-kaarten terugvorderden.
- Deze bedragen varieerden van 800 tot maar liefst 85.000 dollar.
- Kan iemand de Powerspy uitleggen waarom je voor 85.000 aan kaartjes zou kopen?
- Dan ben je of zo slecht in Fifa dat je 24.677 gouden Messi's nodig hebt, of je spoort niet.
- De Powerspy wil ook niet weten hoe lang desbetreffend persoon is bezig geweest om al die kaartjes te openen...
- In het kader van nutteloze weetjes: JJ kwam er bij zijn favo 'ik-heb-even-niks-te-doen'-game Candy Crush achter dat alle spelers bij elkaar elke dag twee keer rond de wereld swipen. »

Power Spy

- De Franse arbeidsinspectie heeft een onderzoek ingesteld naar Ubisoft Montpellier.
- Dit is de studio die met Beyond Good & Evil 2 bezig is. Althans, dat is wel de bedoeling.
- De arbeidsinspectie werd ingeschakeld omdat er de laatste tijd wel heel veel mensen ziek waren of een burn-out hadden.
- De Powerspy zou ook ziek worden als jouw game al meer dan vijftien jaar in ontwikkeling is en nog steeds verre van af is.
- Met die vijftien jaar haalde Ubisoft het Guinness Book of Records voor game die het langst in productie is.
- De vorige recordhouder was Duke Nukem Forever.
- En we kunnen stellen dat we die vijftien jaar er niet aan af zagen.
- Xbox staat niet op de E3, PlayStation komt al tijden niet naar de E3 en Nintendo maakte in maart bekend ook niet naar het circus in LA af te reizen.
- Leuk om allemaal te weten wie er niet komt, maar iets zegt de Powerspy dat het handig zou zijn als de organisator van de beurs gaat melden wie er dan wél komen.
- Anders komen wij ook niet.
- Green Hell komt binnenkort naar de PS VR2 toe. Voor JJ niet iets om naar uit te kijken.
- De beste man wordt nog steeds misselijk van gamen in VR en het spelen van elke game levert hem dus Green Hell op.
- In de prullenbak, welteverstaan.
- Resident Evil 4 Remake krijgt binnenkort een VR-update.
- Tjeerd gaat die game niet testen, die schijt al in zijn broek als hij de gewone versie van het spel in een met tl-balken verlichte kamer speelt terwijl de maker van de game hem steeds influistert wat hij zo gaat tegenkomen.
- Als hij dit spel met de VR-goggles op zou spelen, dan blijft hij er waarschijnlijk in.
- En vind maar eens een nieuwe Tjeerd...
- Anderen op de redactie speelden de game ook en schrokken zich meerdere malen de pleuris.
- Niet vanwege een jumpscare, we zijn volwassen, maar omdat we onze blik steeds vooruit hadden gericht en daardoor constant in fucking berenklemmen liepen.
- De regering van Oekraïne heeft Sony, Microsoft en Valve gevraagd de Russische game Atomic Heart uit hun shops te verwijderen. Geld zou mogelijk naar Putin en consorten gaan. »

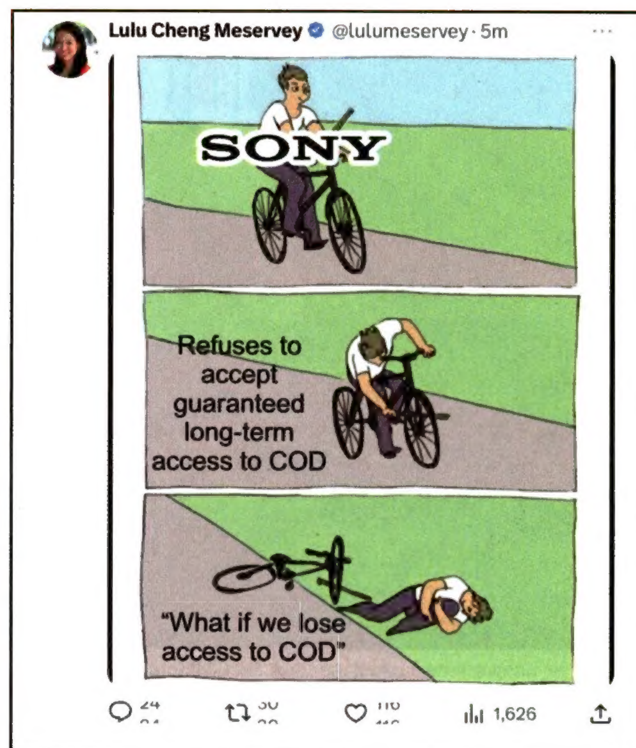
OPUNIE

ACTIVISION BLIZZARD-BOBO HEEFT SCHIJT

De beef over de aankoop van Activision Blizzard mag dan op social media af en toe volkomen ontsporen (de eerste doodsbedreigingen zijn al geuit), de betrokken partijen proberen het zakelijk te houden. Daarom deed de post van de CCO (hoge commerciële pief) van Activision Blizzard, Lulu Cheng, nogal wat wenkbrauwen fronsen. Want dit was toch wel een vrij treffende maar ook erg stekelige tweet richting Sony. Terwijl de rechtszaken nog lopen.

De handschoentjes werden hier duidelijk even afgedaan. Waardoor we nu in ieder geval één ding zeker weten: hoe deze zaak ook afloopt, de vriendschap tussen de makers van CoD en de makers van de PS5 is niet meer zoals die was.







NIEMAND WIL ZELDZAAMSTE POKÉMON-KAART TER WERELD

De Illustrator Pikachu is een Japanse promokaart uit 1998 die wordt beschouwd als een van de, zo niet dé zeldzaamste Pokémon-kaart op de markt. Er zijn er maar een paar dozijn bekend. En dat betekent in principe kassa. Eén exemplaar werd in 2019 verkocht voor 224.500 dollar, een andere in 2021 voor 375.000 dollar.

Je zou dus denken dat toen Pokémon-fan Tomoya Ohno in februari op een veiling een piekfijne Illustrator Pikachu aanbood voor 480.000 dollar, er flink geboden werd. Nou, niet dus. Er kwamen exact nul biedingen binnen. Loopt de Pokémon-bubbel leeg?

IS THE LAST OF US DE BESTE TV-SERIE OVER EEN GAME OOIT GEMAAKT?

De The Last of Us-tv-serie breekt record na record. Deel 8 trok tot nu toe de meeste kijkers sinds de launch van deze serie. Maar liefst 8.1 miljoen mensen keken op de dag van de launch van de aflevering. De kritieken van zowel media als kijkers zijn alom lovend. Vandaar dat we van de redactie willen weten: is The Last of Us de beste tv-serie/-film die ooit over een game is gemaakt?





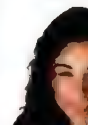
Het lijkt nu al voorbestemd om dit jaar in de top 10 beste nieuwe tv-series te eindigen. Dus puur op metrics is het antwoord absoluut ja. Op kwaliteit? Waarschijnlijk ook! Al moet ik zeggen dat ik ook pretentieloos plezier scoorde bij de eerste twee of drie Resident Evil-films.



Ab-so-luut! Totdat de Super Mario Bros. Movie uitkomt, natuurlijk.



Ik zal eerlijk zijn, ik heb de serie nog niet bekeken. Niet omdat ik het niet wil, integendeel zelfs, ik sta te popelen. Maar het lijkt me zo wreed dat ik hem in één keer wil zien en dus wacht ik totdat de laatste episode online staat.



Hoewel The Last of Us op live-actiongebied zeker een verademing is tegenover slachtpartijen als Netflix' The Witcher of de Assassin's Creed-film uit 2016, zou ik het nog niet de béste tv-gameserie durven te noemen. Ik ben gek op de serie en trots op de manier hoe HBO het heeft aangepakt, maar met titels als Arcane of Castlevania als concurrent moet The Last of Us toch wat beter z'n zaakjes op orde hebben (ik kijk naar jullie, cast en crew die soms per ongeluk in beeld te zien is).



Kijkend naar live-action-adapties van games kan ik niet anders dan volmondig 'JA!' antwoorden. De serie blijft trouw aan de game én verrijkt het verhaal ook nog eens voor het medium film, door teksten die je in de spelwereld van de TLUO-games vindt om te toveren tot volmaakte verhalen in de serie. Op animatiegebied heb je Edgerunners en Castlevania die mij zeer bekoren, maar The Last of Us staat op dit moment fier bovenaan mijn lijstje.





Naarmate ik dichter richting de 30 kruip nemen mijn fomo-gevoelens ook af, dus ik heb de serie nog niet gekeken. Geen haast, waarschijnlijk kijk ik hem wel als alles uit is. En beste ooit? Maak me wakker als er een grootschalige shoot-out plaatsvindt en alleen kinderen worden geraakt (oh, Uwe Bolls Postal...).





Na de Xbox-koelkast nu ook een Xbox-broodrooster.

Power Spy

- De drie bedrijven hebben nog niet gereageerd op het verzoek.
- In ieder geval weet de Powerspy al wat Putin gaat doen als het Oekraïense S.T.A.L.K.E.R. 2 uitkomt.
- De muzikant die het bekende geluidje heeft gecomponeerd dat je hoort als je de PlayStation opstart, is overleden.
- Deze Tohru Okada was een begenadigd muzikant die zijn leven weidde aan het componeren van songs.
- Lekker dan, dat jouw liedjes niet echt bekend zijn en dat je zal voortleven als de man die een geluidje van drie seconden componeerde.
- Maar goed, dat zijn nog altijd drie seconden meer dan alles wat de PU-redactie ooit aan echt beroemde sound heeft voortgebracht.
- En nee, de song 'Dennis Mons de Wonderspons' kun je er niet mee vergelijken.
- Ga maar eens naar de VS of Tokio en vraag daar of iemand dat nummer kent.
- De kans dat ze een stream van Dwayne of Peter hebben gezien is groter.
- En die streamen dus nooit...
- Nintendo heeft een deal met Xbox gesloten waardoor Call of Duty de komende tien jaar speelbaar is op de Switch.
- Wetende dat de gemiddelde CoD-speler een krijsende jankbalk is, gaat dat dus van het najaar van 2023 een gezellige boel in de bus en trein maken.
- PlayStation heeft de Britse mededingingsautoriteit CMA gemeld dat ze bang zijn dat Xbox hen een inferieure versie van Call of Duty gaat geven, waardoor gamers overstappen naar de Xbox of PC.
- Tja, je moet wat...
- Overigens hoeft Sony helemaal niet te vrezen. Alle Call of Duty-games, op welk platform dan ook, hebben na launch vele weken last van bugs, glitches en serverproblemen.
- De CMA heeft in een aantal weken meer dan drie miljoen documenten moeten doorworstelen tijdens dit proces.
- En Marvin maar klagen als we een paar stukjes van vijfhonderd woorden te laat inleveren.
- Ondanks alle oproepen tot boycotten, is tot nu toe Hogwarts Legacy het grootste verkoopsucces van 2023 gebleken. De spellen vliegen als warme toverstafjes over de toonbank.
- Zul je zien dat elke uitgever nu een boycot over zichzelf probeert af te roepen.

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

WORDT DIEPTEPUNT HET HOOGTEPUNT?

"Ik ben op het moment van schrijven begonnen aan Elden Ring: toch een beetje de Breath of the Wild van 2022. En eerlijk is eerlijk, mijn ogen rollen nog net niet uit hun kassen van de verschrikkelijk mooie open wereld die voor me uitstrekt! Die next-gen kracht heeft The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom sowieso niet, maar wat dan wel? Daarover bogen Jurjen en ik ons en er komen verrassende conclusies uit. Tears of the Kingdom kan zomaar meer op Elden Ring gaan lijken dan we eerst dachten. We bouwen luchtkastelen en verkennen de nog niet in kaart gebrachte dieptes van deze nieuwe Zelda..."

"De afgelopen maanden heb ik erg weinig gegamed. Bijna niet, eigenlijk. Dat komt door een reis die ik momenteel door Marokko maak. En tja, zolang ik daar steeds weer nieuwe plaatsen en omgevingen kan verkennen, heb ik gewoon niet zoveel zin dat vervolgens ook nog eens in games te doen. Betekent dat dat ik op gamen ben uitgekeken? Misschien, een beetje, voor nu. Maar aangezien Breath of the Wild mijn favoriete game ooit is, zal het directe vervolg erop een mooie test worden: in hoeverre kan ik nog écht door een game gegrepen worden?"

Jurjen & Peter OVERWINNEN HUN ANGSTEN

Op 12 mei verschijnt de nieuwe Zelda. Een direct vervolg op Breath of the Wild uit 2017, de baanbrekende open-wereld-Zelda die door velen, waaronder Jurjen en Peter, als een van de beste games ooit wordt beschouwd. Dat schept uiteraard hoge verwachtingen voor zo'n vervolg. Gaat Tears of the Kingdom die waarmaken?



Ik keek net voor de zestiende keer de nieuwste trailer van Tears of the Kingdom, en het gevoel waar ik mee blijf zitten is vooral... angst. Niet vanwege het feit dat de helft van de trailer in het duister speelt, ook niet vanwege de terugkeer van die zombie-vijanden uit Ocarina of Time, maar omdat het allemaal wel erg veel op Breath of the Wild lijkt. Eigenlijk lijken alleen die voertuigen iets werkelijk nieuws te bieden. Verder zijn zowel de omgevingen als de gameplay-mogelijkheden vooral variaties op wat de voorganger al had te bieden. Daardoor voelt het voor mij vooral alsof er een heel groot DLC-pakket naar BoTW onderweg is, in plaats van dat er werkelijk een nieuwe, opzichzelfstaande Zelda-game aan zit te komen.



Ik snap je angst heel goed. We zijn als Zeldafans ook verwend, want bijna ieder deel schotelde een andere wereld voor. Alleen A Link Between Worlds voor de 3DS hergebruikte de wereld van A Link to the Past, en dat was twintig jaar later! Nintendo werkt al aan Tears of the Kingdom sinds 2017. Dat is een behoorlijke tijd voor een openwereldgame. Ik hoop eigenlijk nog dat het ontwikkelteam een grote verrassing achter de hand houdt, van het kaliber van de Dark World uit de SNES-klassieker. Wat als Link kan tijdreizen naar het verre verleden van de Zonai? Die probeerden Ganondorf al tevergeefs te verslaan met hun geavanceerde technologie. Ze spelen sowieso een grote rol met hun tech in Tears of the Kingdom. Maar goed, dit is speculatie. Vooralsnog krijgen we een paar zwevende eilanden.



Er valt inderdaad enige hoop te putten uit het feit dat Nintendo al sinds 2017 aan



WAAROM KAN HET NOU NOOIT EEN KEER EEN BAMISCHIJF ZIJN?

» dit vervolg werkt. Aangezien ze de geweldige mechanics, systemen en vormgeving van de voorganger grotendeels konden overnemen, hebben ze dus zo'n vijf jaar de tijd gehad om bovenop die basis geheel nieuwe dingen te maken. Tegen die achtergrond is het inderdaad waarschijnlijk dat Nintendo nog iets groots achter de hand houdt, iets wat ze nog niet echt in de video's hebben getoond. Nou lijkt de suggestie van tijdreizen me iets te veel 'denken als een fan', en is dat al te vaak gedaan. Maar wellicht zit er een hint in die zwevende eilanden die je terloops noemt. Want waar Breath of the Wild draaide om de enorme horizontaliteit van de uitgestrekte wereld, zou Tears of the Kingdom daar wel eens verticaliteit aan toe kunnen voegen. En dan niet alleen de hoogte, maar ook de diepte in.

"Dat het net zo'n verfrissende ervaring wordt als z'n voorganger lijkt me te hoog gegrepen."

GELEKT: ARTBOOK



Tijdens het schrijven van dit artikel bereikte ons het nieuws dat het artbook van de game gelekt was. Nieuws dat we met een hartstochtelijke 'oh noooo' verwelkomden. Was alles waar we hier over speculeerden nu bevestigd of – erger nog – ontkracht? Moesten we het hele verhaal sowieso gaan herschrijven? Gelukkig bleek het mee te vallen. Het artbook toont vooral de vele kostuums die Link kan dragen, wat vijanden, wat oude en nieuwe personages, en, oké, nog íets spannendere dingen die we hier niet zullen verklappen. Vooruit, één dingetje dat we bevestigd zagen en hier toch nog even met je willen delen: de dungeons beloven bijzonder te worden.



Je slaat de spijker op z'n kop denk ik. We vergapen ons aan de zwevende eilanden in de video's en het artwork, maar in de aankondigingstrailer zie je Link en Zelda al een enorme grot verkennen. Hyrule heeft waarschijnlijk een indrukwekkende ondergrondse wereld en met de kraters die de zwevende eilanden creëren, is die een stuk toegankelijker. Ik verwacht ook figuurlijke diepgang, want een van de indrukwekkendste toevoegingen vind ik de nieuwe en verbeterde vijanden. Zoals die golem gemaakt uit stalen kisten, of de vliegende vijanden die zelfs bokoblins kunnen dragen. Die domme bokoblins



vallen nu ook meer in groepjes aan, onder leiding van een aanvoerder. Alle monsters zijn zichtbaar sterker nu Ganondorf ontwaakt is.



De kraters die de zwevende eilanden achterlaten, zeg je... wauw, daar had ik nog niet bij stilgestaan. Maar die zwevende stukken land moeten érgens vandaan komen. En aangezien ze boven Hyrule zweven, is het aannemelijk dat ze uit Hyrule komen, en dus diepe gaten in dat land hebben achtergelaten. En goed dat je me ook nog even aan de eerste trailer herinnert, die vrijwel volledig in een dungeon afspeelt, los van het laatste fragment dat suggereert dat Hyrule Castle wordt losgetrokken uit het

THE LEGEND OF ZELDA: NUTS & BOLTS



Al jaren bid ik dat er een nieuwe Banjo-Kazooie verschijnt voor een Nintendo-console, en eindelijk zijn mijn gebeden verhoord. Door Satan! The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom introduceert een voertuigbouwsysteem dat verdacht veel lijkt op die van de Xbox 360-game Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts. Dat vervolg wordt gehaat door veel fans omdat het wel heel erg afweek van Banjo-Kazooies platformer-roots. Dat, en wanneer je eenmaal je voertuig had gebouwd waren de opdrachten die je moest voltooien vervelender dan belastingaangifte doen.

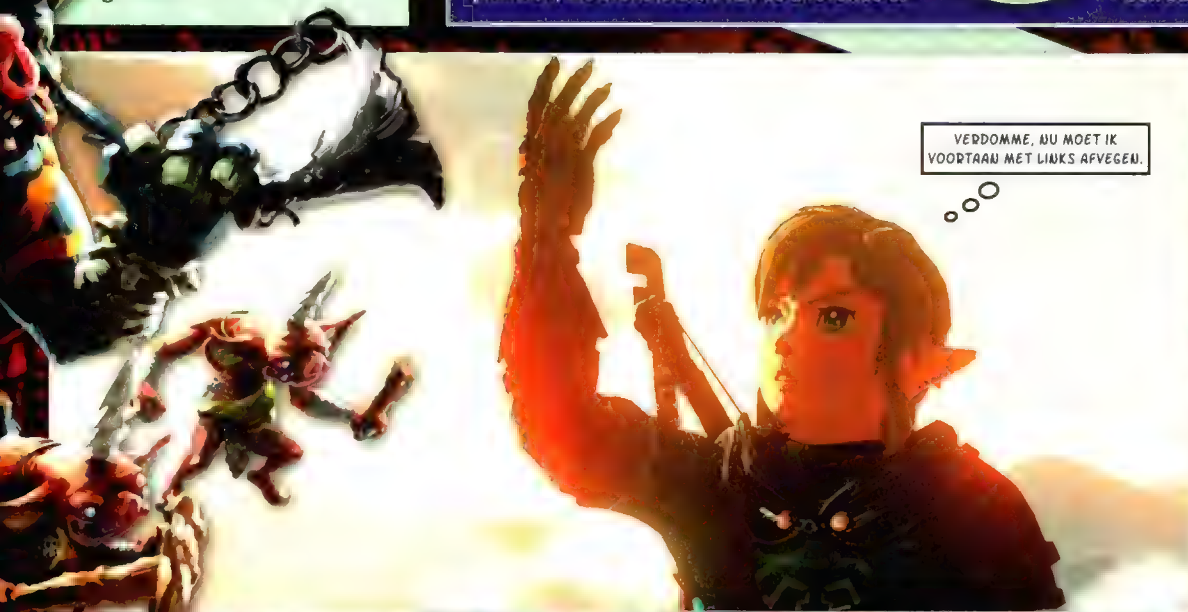
In essentie is voertuigen bouwen echter een ongelofelijk leuk idee voor een game en het Zelda-ontwikkelteam bewees dat ze verschrikkelijk goed toegankelijke menu's en systemen kunnen verzinnen. Dat lijkt ook te gebeuren voor het voertuigbouwsysteem. Link heeft een magische arm gekregen waarmee hij onder andere magnetische krachten toepast. Zo trekt hij op afstand moeiteloos een groot wiel uit het moeras alsof hij Yoda is. Die onderdelen voor voertuigen vallen waarschijnlijk constant uit de lucht op allerlei plaatsen, als brokstukken van de zwevende eilanden. Ook heeft Link natuurlijke materialen nodig voor het bouwen, dus je verzamelt meer dan ooit grondstoffen uit de omgeving.



Link rijdt in de trailer al in een grote auto, vliegt rond in een luchtballon en op een soort hovercraft. Ik verwacht ook dat je leuke bootjes kan bouwen met Links nieuwe krachten. Hoe makkelijk het bouwen werkelijk wordt is afwachten, net als de mate van vrijheid die je erin hebt. Banjo-Kazooie had bijvoorbeeld bouwtekeningen voor de luie ingenieur, maar liet je helemaal losgaan als je zelf een gedrocht op wielen wilde bouwen.

Zoiets zou prima werken voor Tears of the Kingdom, denk ik. Geef de speler via vastgestelde designs wat inspiratie, maar geef ze ook de vrijheid om helemaal los te gaan. Ik wil Ganondorf op het eind kunnen verslaan in een Mad Max-waardig voertuig. En bonuspunten als je ook een grote robot kan bouwen, want alle games worden beter met grote robots!

Weet je, dit zou zomaar eens dé smaakmaker van The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom kunnen worden. Het maakt rondreizen in de gigantische open wereld zeker een stuk makkelijker.



land. We gaan dus op zijn minst één krater verkennen! Eerlijk, terwijl ik dit schrijf, voel ik mijn enthousiasme voor Tears of the Kingdom groeien. Want dát was toch wel het grootste gebrek van Breath of the Wild: het gebrek aan dungeons, en het gebrek aan sfeer en variatie in de dungeons die er wél waren. Terwijl de ondergrondse werelden sinds de eerste Zelda juist altijd de hoogtepunten van Zelda-games waren.



Precies, ik miste ook de dungeons! Bijna alle Zelda-fans die ik de afgelopen jaren »



WORDT ZELDA SPEELBAAR?



Natuurlijk is Zelda al lang speelbaar in verschillende games zoals Smash Bros. en Hyrule Warriors. Ook in de hoofdgames is ze steeds meer een werkende prinses... maar speelbaar was ze daar nog niet in. Het gelekte artbook laat zien dat Tears of the Kingdom weer een echt Link-verhaal wordt. Of heeft de prinses toch stiekem haar eigen avontuur? Het nieuwe artwork van Zelda toont haar met een brandende fakkel en een splinternieuwe Sheikah Slate. Bezit ze misschien wat unieke krachten? Ook knipte ze haar lange haren af, want een echte avonturier heeft natuurlijk kort haar. En de beste avonturiers hebben géén haar.

sprak over Breath of the Wild roepen dit mee. De Divine Beasts leken te veel op de shrines, waardoor ze eentonig aanvoelden. Ik kan me niet voorstellen dat Nintendo die

"Het lijkt erop dat Nintendo al deze elementen naar een hoger - en dieper - niveau gaat tillen in Tears of the Kingdom."

feedback negeert. Ik verwacht weer een paar thematisch sterk verschillende kerkers in Tears of the Kingdom, die je langzaam maar zeker als een puzzeldoosje opent en een imposante eindbaas als laatste horde hebben. En natuurlijk een 'dingetje' op het eind als beloning. Waarschijnlijk worden dat de traanachtige objecten die je in de trailer op een hiëroglief ziet met een godin in het midden. Het zijn er zeven; krijgen we zoveel dungeons verspreid over Hyrule?



Hoeveel dungeons het ook worden, ik hoop dat Nintendo iets nieuws met de structuur gaat doen. Ik bedoel, nu de gebieden in de bovenwereld naadloos in elkaar overlopen, zou ik een bepaalde verbinding tussen de verschillende kerkers ook wel interessant vinden. Oké, oké, ik geef toe, dit is bij uitstek 'denken als een fan', maar wat als Nintendo van de kerkers eens één



weetje • weetje

Tears of the Kingdom krijgt een eigen amiibo in de vorm van Link die z'n magische arm uitsteekt. Die ontgrendelt een exclusief doek voor je glider. Ook Link op z'n paard, Skyward Sword's Zelda en Majora's Masks Link unlocken exclusieve skins voor de glider. Sowieso geven alle Zelda-amiibo je materialen en wapens cadeau.



ZUCHT, BEN JE ER WEER?
JE BENT ECHT EEN BLOK AAN MIJN BEEN.
EN JE HEBT ER AL ZOVEEL.

grote onderwereld maakte, a la Metroid? Elden Ring deed al iets in die richting. En, nu ik er eens over nadenk, zaten er zelfs in Skyward Sword al wat bewegingen in die richting. Misschien krijgen we in Tears of the Kingdom straks een map met drie lagen: hemel, bovenwereld en onderwereld? Oké, dit wordt wel heel erg speculatief. Maar het lijkt me sowieso wel duidelijk dat Nintendo in de nieuwe Zelda op verschillende manieren gaat teruggrijpen en voortbouwen op de ideeën die ze voor Skyward Sword al hadden.



Een beetje zoals Breath of the Wild teruggreep naar The Wind Waker met z'n grote open vlaktes? Skyward Sword valt zeker te verbeteren. Zo vond ik het altijd heel duidelijk dat er laadschermen zaten tussen de bovenwereld en Hyrule. Dat heeft Tears of the Kingdom schijnbaar niet, wat echt knap is voor de verouderde Switch-hardware. Laat staan dat er dan ook nog een onderwereld is met verbonden kerkers! Sowieso heeft Nintendo het reizen verbeterd met de toevoeging van Banjo-Kazooie-achtige voertuigen (zie kader). Link kan ook naar de bovenwereld door een gevallen blok terug in de tijd te sturen, zodat 'ie als een lift omhoog gaat. Nintendo wil waarschijnlijk dat je nog meer out of the box gaat denken tijdens de avonturen en het puzzelen.



Toen Breath of the Wild in 2017 verscheen, maakte de game alom indruk met zijn enorme wereld, de vele dingen die daarin vielen te beleven en de interessante manieren waarop je je door die wereld kon verplaatsen. Het lijkt erop dat Nintendo al deze elementen naar een hoger - en dieper - niveau gaat tillen in Tears of the Kingdom. Als dat werkelijk het geval is, dan belooft dit een meer dan waardige opvolger van Breath of the Wild te worden. Van de angst waarmee ik dit gesprek begon is in elk geval weinig meer over.



Mooi om te horen! Het is soms frustrerend hoe geheim Nintendo z'n games houdt, zelfs een paar maanden voor release. Ik herinner me dat Breath of the Wild pas voor mij 'klikte' toen ik de eerste gameplaydemo zag en ik hoop dat hetzelfde geldt voor Tears of the Kingdom. Dat het net zo'n verfrissende ervaring wordt als z'n voorganger lijkt me te hoog gegrepen. Maar een knappe evolutie? En misschien zelfs wat verbeteringen geïnspireerd door openwereld-opvolgers zoals Elden Ring? Ja, dat moet zeker lukken. En daarvoor keer ik graag terug naar Hyrule. Te paard, per auto of met een luchtballon.






VERWACHTING ***JURJEN & PETER:***

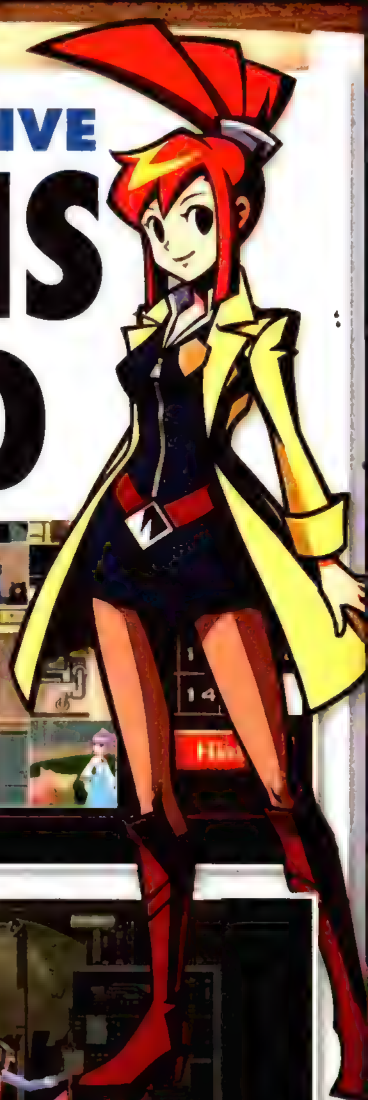
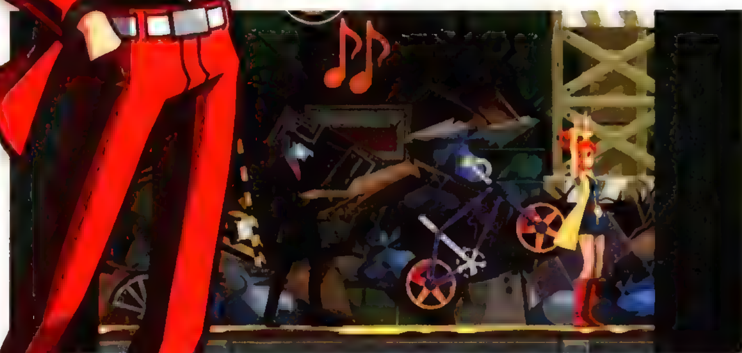
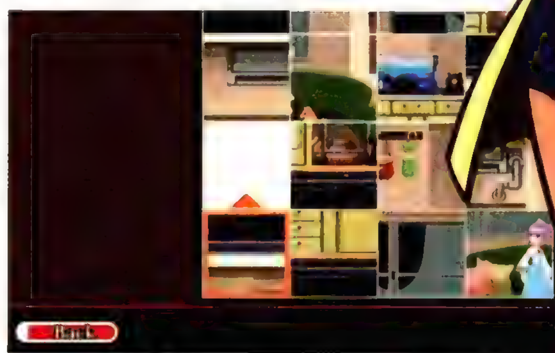
Het wordt lastig voor Tears of the Kingdom om de verrassingen en impact van de hooggeprezen voorganger te overtreffen. Maar met betere kerkers en nóg meer gameplay-mogelijkheden belooft dit vervolg toch ook weer een feest te worden.

- + Gebouwd op de basis die Breath of the Wild legde.
- + Meer variatie in dungeons.
- + Veel nieuwe manieren om je door de werelden te verplaatsen.
- − Te veel van hetzelfde?
- − Wanneer kunnen we als Zelda spelen?

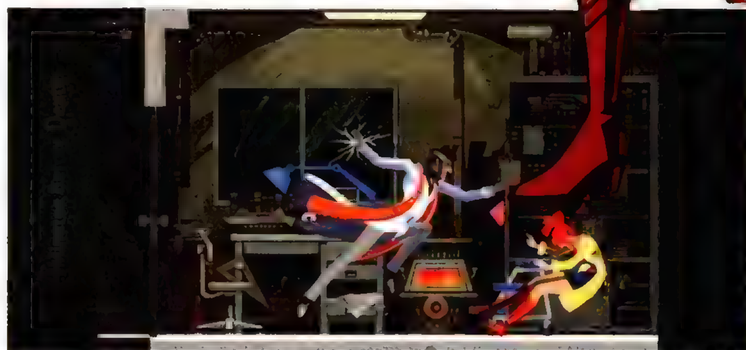
OPEN WORLD RPG
NINTENDO
1 SPELER
12-05-2023

GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

TWEEDE KANS NA DE DOOD





Ghost Trick verscheen op de Nintendo DS en wordt beschouwd als een cultklassieker. Dat betekent dat twaalf mensen hem gespeeld hebben, maar ze vonden hem allemaal briljant. PeterKoelewijn is een van die twaalf mensen en vertelt waarom jij de dertiende moet worden nu er een remaster komt.

In 2011 gebeurde er een groot onrecht. Ghost Trick verscheen dat jaar voor de Nintendo DS en flopte ondanks uitstekende reviews. Maar net als hoofdpersoon Sissel in de game, krijgen wij een tweede kans om deze fout te corrigeren. Ik bedoel, vrijwillig uiteraard. Het is niet alsof ik je het kwalijk neem dat je destijds Ghost Trick niet kocht voor DS, haha... ha.

GHOSTED

Ik maak een grapje natuurlijk. IK NEEM HET JE HEEL ERG KWALIJK!!! Oké, in 2011 liep de DS op z'n laatste benen en de softwareverkoop daalde meedogenloos snel door piraterij met R4-kaartjes. Maar Ghost Trick is een van de leukste en origineelste DS-games ooit gemaakt. Een volledig nieuw idee dat ik sindsdien nog niet beter uitgewerkt heb zien worden. Met een uitstekend verhaal geschreven door Phoenix Wright-bedenker Shu Takumi. Maar neeeeeeee, we waren allemaal veel te druk met Fifa 83 en Call of Duty: More Warfare. Schaam je, zeg ik je. Schaam je!



Oké, genoeg zuur. Ik steek liever een kaarsje aan dan dat ik de duisternis vervloek omdat 'ie Ghost Trick niet kocht. Capcoms remaster verschijnt voor veel systemen en de grootste verbetering zijn de HD-graphics, waardoor de gestileerde designs en uitstekende animaties beter dan ooit uit de verf komen.

KETTINGREACTIES

Als Sissel ben je plotseling op een vuilnisbelt vermoord. Een jonge vrouw vindt je en wordt voor Sissels ogen ook doodgeschoten. De dader z'n motieven blijven onbekend. Maar dan blijkt dat Sissel met z'n geest de tijd vier minuten kan terugdraaien. Je kan de jonge vrouw, die een detective is en Lynne heet, daarmee redden! Dat doet Sissel door voorwerpen een klein beetje te bewegen. Bijvoorbeeld een fietsbel laten afgaan, waardoor de schutter schrikt en Lynne kan wegrennen. Maar zo makkelijk is het nooit in Ghost Trick. Je zult telkens in situaties hele kettingreacties met voorwerpen moeten veroorzaken voor gunstigere scenario's. Soms om mensen of dieren te redden, andere keren om personen op ideeën te brengen of naar een aanwijzing te sturen.

PATRICK SWAYZE

De filmkijkers onder jullie denken nu vast aan de Patrick Swayze-klassieker Ghost. Die heeft niet alleen voorgoed pottenbakcursussen sexyer gemaakt, hij kon ook als spook kleine voorwerpen in beweging zetten. Ghost Trick





voelt als de overtreffende trap van die film. Sissel heeft maar één nacht voor z'n geest verdwijnt, dus hij moet de moord gauw oplossen. Je kan de tijd in iedere scène wel zo vaak terugspoelen als je wilt, dus zoals de meeste visual novels is het een ontspannen avontuur waarin je niet echt Game Over gaat.

Het geheim zit hem in de afwisseling, want de geestenwereld kent nog meer dwalende zielen met verschillende vaardigheden. Die krijg je ook onder de knoppen en in Phoenix Wright-stijl zijn de personages stuk voor stuk extreem charmant of op z'n minst hilarisch. Neem het hondje Missile, wiens geest meer bereik heeft en sterker is dan die van Sissel. Hondenzielen zijn namelijk puurder dan mensenzielen. Ik hou van die logica in Ghost Trick.

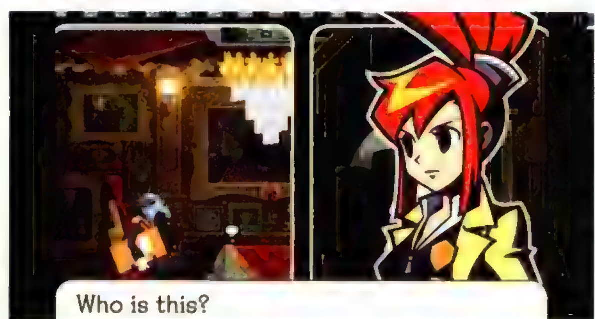
"GHOST TRICK WAS EEN VAN M'N FAVORIETE DS-GAMES EN WEINIGE VERDIENEN MEER EEN REMASTER DAN DEZE"

TAKUMI OP ZIJN BEST

De game is, ondanks z'n originele gameplay, wel een point-and-clickadventure pur sang. Verwacht dus een lineair avontuur met veel tekst (zonder voice-acting) en een speelduur van zo'n twaalf uur. Reken ook niet op te veel herspeelwaarde, al zit de reis naar het prachtige einde zo vol knappe plotwendingen dat je 'm minstens een keer wil uitspelen. Het is een van Takumi's beste tekstavonturen. Ik denk zelfs dat het een tv-serie had kunnen worden als de verkoopcijfers niet teleurstelden. Capcom gelooft wel in de remaster en de Great Ace Attorney Collection (ook van Takumi) deed het goed in 2021, dus dit kan zomaar het begin van iets heel moois zijn.

Ghost Trick was een van m'n favoriete DS-games en weinige verdienen meer een remaster dan deze. Hij is origineel in z'n gameplay, scherp geschreven, zit vol charmante personages, is prachtig geanimeerd en heeft een verslavende soundtrack. Bereid je voor op een uniek avontuur.

Ik ben nu al dolgelukkig dat de game, net als Sissel, een tweede kans krijgt om een misdaad recht te zetten. Jullie gaan hem deze keer wel kopen, toch?









weetje • weetje

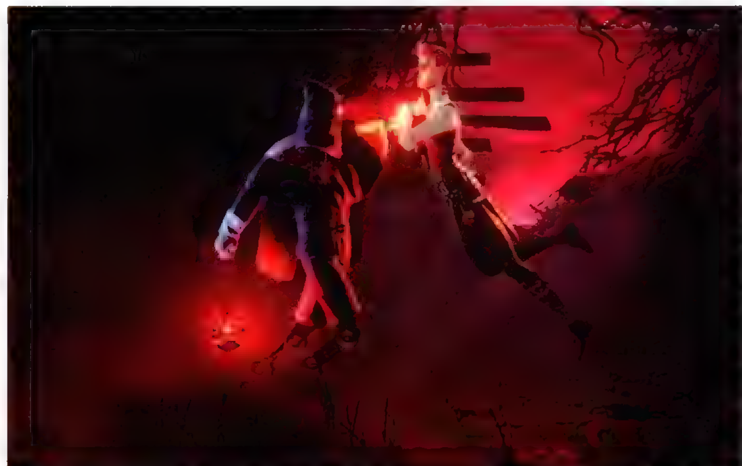
Ghost Trick krijgt extra's in de vorm van een muziekspeler met de hele soundtrack, een galerij vol artwork en designdocumenten van de game, en bewegende schuifpuzzels met scènes uit de game.

THE LAST CASE OF BENEDICT FOX

SPEURNEUZEN IN EEN LOVECRAFTIAANSE NACHTMERRIE

Een kruising van Ori and the Will of the Wisps en The Sinking City klinkt misschien van de pot gerukt, maar Rogina komt het tegendeel bewijzen. Want hoewel ze niets met metroidvania's heeft, maakt ze een uitzondering voor The Last Case of Benedict Fox vanwege z'n unieke art, fascinerende leveldesign en Lovecraftiaanse thema.







Tijdens de Gamezomer van 2022 werden héél wat games onthuld en aangekondigd, en een van die games die mij sindsdien het meest is bijgebleven is The Last Case of Benedict Fox. Vreemd, want normaliter ben ik niet zo van de metroidvania's en sidescrollers. Toch was ik meteen geïntrigeerd, en niet alleen door mijn macabere fascinatie met alles wat met Lovecraft te maken heeft. The Last Case of Benedict Fox heeft een excentrieke 1920's-vibe en een artstyle die is geïnspireerd door Tim Burton, maar ik wil er graag meer over weten voordat ik mijn vooroordelen aan de kant schuif. Laten we een kijkje nemen in de geheime genootschappen, rituele moorden, gemanifesteerde demonen en het bovennatuurlijke detectivewerk dat Benedict Fox deze lente voor ons in petto heeft.

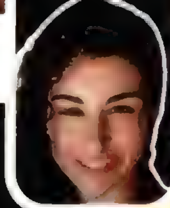
LOVE THE CRAFT

Je kruipt in de huid van de zelfbenoemde detective Benedict Fox, een naam die ik zo zie schitteren in een populaire Britse crime-drama (en niet alleen omdat zijn stemacteur druipt van de neo-noir-charme). Detective Fox is gebonden aan een demon met een aura waar je de rillingen van krijgt, maar geen zorgen: hij is jouw bovennatuurlijke partner, die je juist voorziet van erg handige krachten. Samen duiken jullie in een grimmig en eigenaardig familiemysterie. In een oude villa, vol met gedetailleerde ruimtes en geheimen, is een echtpaar gestorven en hun kind vermist geraakt. De situatie lijkt uiterst verdacht en alles behalve normaal... Tijd voor Benedict Fox om zijn laatste zaak op te pakken!

> "STEEDS MEER TE ZIEN KRIJGEN VAN DE FASCINERENDE METROIDVANIA-SPELWERELD LIJKT MIJ EEN VAN DE STERKSTE PUNTEN VAN BENEDICT FOX."



Benedict heeft naast zijn snuggere brein en gevarieerde combatskills nog een handigheidje die hem helpt deze zaak op te lossen. Hij kan namelijk in de geest-en van overleden mensen kruipen, dit wordt Limbo genoemd. Deze surrealistische plek, vol creatieve leveldesigns, lugubere demonen en fysieke manifestaties van angsten en emoties, biedt zijn laatste kans om een 'getuigenis' te krijgen van sleutelpersonen in deze zaak. Tijdens het zoeken naar aanwijzingen komt Benedict veel krachtige bondgenoten en vijanden tegen, maar hoe dieper hij verzeild raakt in deze Lovecraftiaanse horrorwereld, hoe groter en gevaarlijker het web van rituele complotten lijkt te worden.





NOIR JAZZ





The Last Case of Benedict Fox heeft veel inspiratie gehaald uit de nachtmerries van Lovecraft en de artstyle van Tim Burton, maar daarnaast zijn er twee andere belangrijke invloeden geweest die dit handgemaakte actie-avontuur tot stand hebben gebracht. Noir-fictie is vast geen verrassing, vanwege de toon van het verhaal en het detectivethema. Maar jazz uit de jaren 20 van de vorige eeuw? Die zag ik niet meteen aankomen. Maar na een wat betere inspectie... Ja, de villa en de flair van Benedict zijn ergens wel jazzy te noemen. Het spel lijkt echter niet veel gebruik te maken van muziek, dus verwacht geen sfeervol jazzalbum als achtergrondmuziekje.

ZET ER NOG MAAR EENTJE

Een creatieve mechanic die mij is opgevallen is dat Benedict bepaalde krachten en upgrades kan krijgen door ze te laten tatoeëren. De villa bevat namelijk ook een aantal NPC's die erg behulpzaam lijken te zijn. Door vrienden te worden met een mysterieuze tattoomevrouw en demoneninkt voor haar te verzamelen, kan zij eigenaardige tattoo-designs op Benedict zetten met speciale krachten. Zo krijgt onze vastberaden detective (letterlijk) een hele sleeve aan krachtige of handige features, bijvoorbeeld Slam, waarmee je zwakke oppervlakken kunt smashen, Grab zodat je demonvijanden kan grijpen met z'n zwarte tentakel, en Slide om tijdens het rennen kort te glijden en vijanden de lucht in te klappen.

Daarnaast zit er ook een merchant in de villa, genaamd Harry Houdini (yep, zoals de goochelaar). Zijn bescheiden 'winkeltje' is uitgerust met verschillende items die je kunt kopen en upgraden in hoeveelheid en kwaliteit. Denk aan Miracle Water om je gezondheid mee aan te vullen, rookbommen, een zaklamp en een Kogai Pin die dient als een lockpick voor onder andere Screaming Doors. Als je je afvraagt wat je je bij een naam als Screaming Door moet voorstellen: de meest gore, slijmerige en rottende doorgang naar het volgende levelsegment, die ook nog eens ijzingwekkend gilt als je de verkeerde knop indrukt om hem te openen. Smakelijk...

SHERLOCK FOX

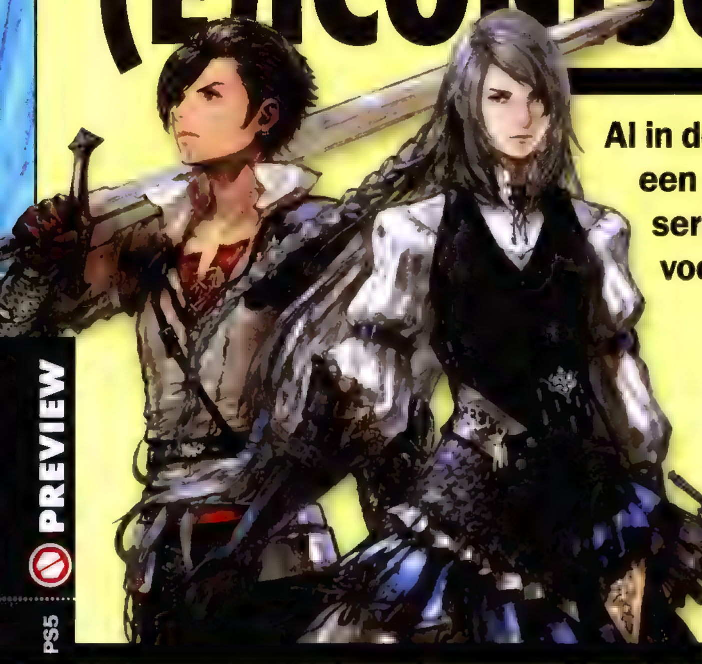
Naast gevaren te lijf gaan met je vertrouwde wapens en krachten, moet er natuurlijk ook het nodige speurwerk gedaan worden. Demonen en monsters een kopje kleiner maken met messen, vuurwapens en demonische krachten lijkt eigenlijk net zo belangrijk als voorwerpen vinden en inspecteren op zoek naar clues. Benedict kan bovendien ook switchen tussen de 'normale' wereld van de villa en het nachtmerrieachtige Limbo door het gebruiken van maps. Denk maar niet dat je op die manier makkelijk uit de weg van vijanden kunt blijven, want zo werken de maps helaas niet. Het lijkt wel de bedoeling dat je af en toe terugkeert naar eerder bezochte levels als je nieuwe krachten of upgrades hebt. Zo kun je nieuwe gebieden unlocken en nieuwe vijanden en mini-bazen te lijf gaan.



Puzzels oplossen is ook een belangrijk gameplayelement en de devs geven aan dat dit wel uitdagende segmenten kunnen worden. Hopelijk worden de puzzels niet té moeilijk, want daar zou ik het geduld echt niet voor hebben. Al helemaal niet als het de flow van het spel in de weg zal zitten, want stukje bij beetje meer te zien krijgen van de fascinerende metroidvania-spelwereld lijkt mij juist een van de sterkste punten van The Last Case of Benedict Fox. Snuggere spelers die vaker detective-esque games spelen zullen het vast wel leuk vinden om hun hersens te laten kraken, maar ik kijk nog heel even de kat uit de boom om te zien of de puzzelelementen net zo goed flowen als de actievolle gameplay.

FINAL FANTASY XVI

HARD, DUISTER EN VOL (E)ICONISCHE GEVECHTEN



Al in de eerste trailers werd duidelijk dat Final Fantasy XVI ergens een afslag heeft genomen die compleet nieuw is voor de hele serie. Florian reisde een beetje zenuwachtig af naar Londen voor een eerste kennismaking, en kwam lyrisch weer terug.



Heel af en toe ga ik met conculega's op trip en gebeurt iets bijzonders. Dan is een game zo goed of verrassend dat we even helemaal geen pers of media zijn, maar gewoon enthousiaste gamers die elkaar high fives geven omdat de content voor onze neuzen zo gruwelijk vet is. Dat is exact wat er gebeurde tijdens de eerste speelsessie van Final Fantasy XVI, want mijn god, we hebben hier met iets speciaals te maken.

Duister uiterlijk

Het is geen geheim dat ik al jaren groot fan ben van de Final Fantasy-serie. Dat heeft er mede mee te maken dat alle enigszins normaal genummerde Final Fantasy-games zo verschillen van elkaar. Ze vertellen allemaal hun eigen verhaal, telkens in een nieuwe wereld met frisse personages en vijanden, maar het is allemaal zo ontworpen dat je als fan net genoeg herkenning hebt om het vertrouwd aan te laten voelen. Ongelooflijk knap, en ik smul er al tientallen jaren van. Dat is bij Final Fantasy XVI niet anders, en misschien wel extremer dan ooit. In de basis is het nog steeds een herkenbare game met bekende moves, items en Summons (die in deze game Eikons worden genoemd). De verpakking is echter heel anders dan we gewend zijn, met een bijzonder duister uiterlijk, een meedogenloos verhaal en iconische gevechten waarbij je de Eikons zelf onder de knoppen hebt.

Dark Eikon

Final Fantasy XVI speelt zich af op Valisthea, waarin zes naties met elkaar samenleven. Iedere natie heeft zijn eigen magische krachten en Eikon, en ze vullen elkaar daarmee perfect aan. Vanwege bepaalde magische krachten en grondstoffen moeten de naties met elkaar samenwerken en dat gaat honderden jaren prima, tot er ineens een zogenaamde Dark Eikon (Ifrit) verschijnt, die een van de naties zonder genade compleet verwoest.

Er is ineens een hoop chaos in de wereld; niemand weet wat er echt gaande is en er ontstaat wantrouwen ten opzichte van elkaar. Welke natie is hier verantwoordelijk voor, wie bestuurt deze Dark Eikon en waarom moest juist dit koninkrijk met de grond gelijk gemaakt worden? Er ontstaat een gruwelijke wereldoorlog, en dat is waar het verhaal echt begint.

> **weetje - weetje**
> *Yoshi-P staat vooral bekend om het feit dat hij een groot succes van de MMO Final Fantasy XIV heeft gemaakt, na een dramatisch slechte launch.*

Keiharde haat

Clive Rosfield is de hoofdrolspeler en is een van de weinigen die de aanval van de Dark Eikon meemaakt en overleeft. Hij ziet met eigen ogen hoe Ifrit zijn koninkrijk compleet in de as legt en is vooral uit op duidelijkheid, net als de rest van de wereld. Er groeit echter iets in Clive wat hem voorgoed verandert en hem een ontzettende badass maakt.

Het is haat. Pure, duistere, keiharde haat. Alle details hierover zullen duidelijk worden in het verhaal; voor nu is het





genoeg om te weten dat er een onhoudbare onvrede binnen Clive ontstaat waar hij als het ware gebruik van kan maken tijdens gevechten. Ook kan hij, door alle heftige emoties, een link leggen met Eikons en dit zorgt voor de meest brute gevechten tussen de bekende Summons. Zo bruut dat je er als Final Fantasy-fan niet eens over durfde te dromen.

Hardop juichen

In plaats van alleen maar de Eikon op te roepen en hem automatisch mee te laten vechten, moet je werkelijk de iconische, gigantische monsters helemaal zelf besturen. Je kiest daarbij ook zelf de aanvallen die je uitvoert en staat oog in oog met een andere Eikon. De manier waarop dit in beeld komt en speelt is zo spectaculair en over the top

"Final Fantasy XVI heeft me niet alleen verrast, maar compleet omver geblazen."

dat het echt even duurt tot het tot je doordringt dat je het zelf bestuurt. De pers zat letterlijk hardop te juichen tijdens het spelen!

En als we het toch over het battle-systeem hebben, is dat voor Final Fantasy-begrippen misschien wel het vernieuwendste sinds de serie afstapte van de bekende turn-based battles. Daar ben ik op zich nog steeds groot liefhebber van, maar in Final Fantasy XVI is er echt niets meer van terug te zien. Alles gaat in real time en de actie is veel sneller dan je gewend bent. En dat heeft een bijzondere reden.

Devil May Cry

Square Enix heeft namelijk Ryota Suzuki ingeschakeld voor het ontwerpen van de gevechten en dat is niemand minder dan de battle-designer van de Devil May Cry-games! De combinatie van Final Fantasy en Devil May Cry klinkt op papier al interessant, en ik kan je melden dat het ook in de praktijk een match made in heaven is geworden. Als turn-based battles echt niet meer van deze tijd zijn, laat dan vanaf nu dit maar de nieuwe stijl zijn!

De gevechten zijn snel en zelfs een tikkeltje chaotisch te noemen en er zijn een soort combo's te maken die Devil May Cry-fans meteen herkennen, maar Final Fantasy-gamers nog nooit hebben gezien. Het is zeker even wennen, maar »

UITRUSTING

Uiteraard is er een hoop gear te vinden voor je personages, en deze uitrusting heeft niet alleen invloed op de standaard dingen zoals je aanval en verdediging, maar ook op de moves die je tot je beschikking hebt met zowel Clive als de Eikon. Door het vinden van nieuwe gear unlock je dus nieuwe mogelijkheden voor tijdens de battles!







het speelt zo ongelooflijk strak en soepel dat je er met alle liefde wat tijd en moeite in stopt om het onder de knie te krijgen. Wat een onwaarschijnlijke combinatie, maar wat ontzettend geniaal!

PlayStation 5-exclusive

Er wordt daarbij een nieuwe standaard gezet in de manier waarop de game naadloos wisselt tussen de gevechten en de normale gameplay, en de manier waarop de Eikons zich met de battles gaan bemoeien. Nergens zijn laadtijden te vinden en de camera gaat nooit op zwart. Alles is op prachtige wijze aan elkaar geplakt en hier en daar kreeg ik er God of War-vibes van. Dit is volgens producer Naoki Yoshida (Yoshi-P voor vrienden) allemaal mogelijk omdat het een PlayStation 5-exclusive is die dus geen rekening meer hoeft te houden met de oude hardware van de PS4. Er wordt op alle mogelijke manieren gebruikgemaakt van de kracht van de PS5. Dat merk je niet alleen tijdens het spelen door de snelle SSD, maar ook door de pure eye-candy op het scherm.

Final Fantasy XVI ziet er dan ook echt serieus next-gen uit. De omgevingen hebben in-game verbluffende details en vooral de gevechten tussen de Eikons zijn haast met niets te vergelijken dat we al eerder hebben gespeeld. Het heeft wat weg van het idee van de Godzilla-games, maar dan op het hoogste niveau denkbaar. Mijn hemel, wat een ongeëvenaard spektakel.

UPGRADES

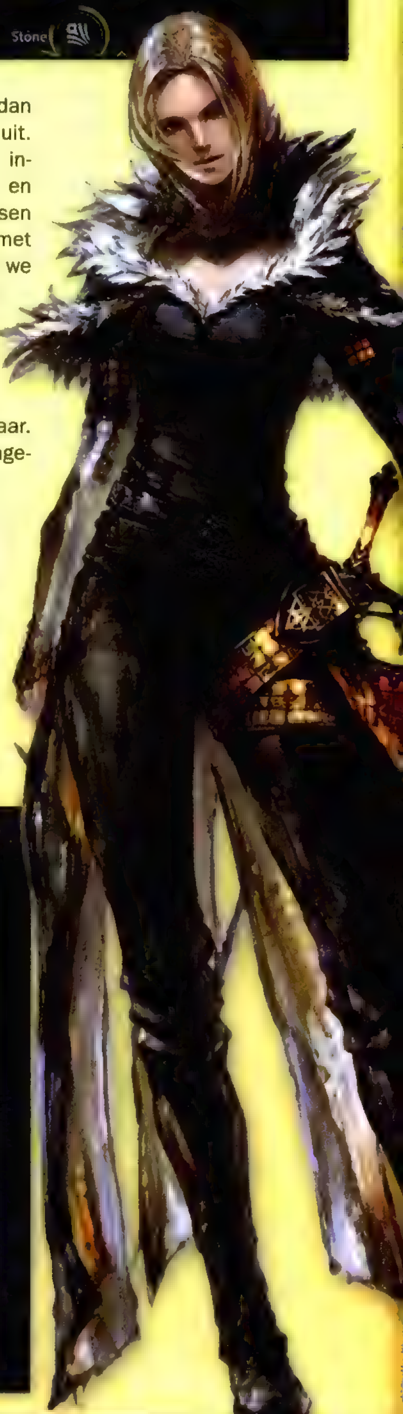
Naast met het vinden van nieuwe gear, zijn er ook Ability Points te verdienen, waarmee je permanente, nieuwe moves kunt vrijspelen voor Clive en de Eikon. Dit kan je handmatig doen, maar de game heeft ook een handige 'Recommended Abilities'-optie, waarbij de Points automatisch worden uitgegeven aan de hand van je speelstijl.



Timely Accessories

Tot slot heeft Yoshi-P met zijn team iets tofs bedacht als het gaat om de toegankelijkheid. De game is niet alleen door het uiterlijke vertoon, maar ook door de snelle gameplay behoorlijk hardcore te noemen, maar







"De pers zat letterlijk hard-op te juichen tijdens het spelen!"

om hem toch laagdrempelig te houden voor spelers die niet zo gewend zijn aan deze snelle actie zijn er de zogenaamde Timely Accessories.

Hiermee kan je de game wat gemakkelijker of overzichtelijker maken. Laat hem bijvoorbeeld automatisch in slow-mo draaien als je geraakt dreigt te worden, maak makkelijker combo's door simpelweg op vierkantje te rammen, of gebruik automatisch een potion als je HP erg laag wordt. Er zijn vijf van dit soort Accessories, en als je dat wil mag je er twee tegelijkertijd gebruiken.

Moeilijkheidsgraad

Hierdoor is er geen easy, normal of hard mode, want je bepaalt door deze Timely Accessories als het ware zelf je moeilijkheidsgraad. Je hebt het helemaal zelf in de hand en kan zelfs per gevecht kijken wat het beste voor je werkt. Heb je een battle tegen snelle vijanden? Dan is het misschien wel chill om de slow-mo aan te zetten. Is het een vijand met een lastig te ontwijken zware aanval die een flinke hap uit je HP neemt? Dan is de automatische potion misschien juist wel handig.

Hierdoor speelt iedereen, ongeacht skill-level, in feite ook dezelfde game, waardoor Square Enix zich nog harder kan focussen op het perfectioneren van de standaard moeilijkheidsgraad - die sowieso wat hoger lijkt te liggen dan in andere Final Fantasy-games.

Final Fantasy XVI heeft me niet alleen verrast, maar compleet omver geblazen. Niemand op dat event, inclusief mezelf, was klaar voor de soepele gameplay en het pure grafische geweld dat daar voor het eerst werd geshowd. Het is zeldzaam dat ik zo vaak termen als 'wow' en 'holy shit' om me heen heb gehoord van mijn concullega's tijdens een trip, en ik kon niet anders dan compleet overdonderd met ze meedoen. We gebruiken het woord als gamers misschien te snel en te vaak, maar Final Fantasy XVI wordt EPIC, met hoofdletters ja! ★



weetje • weetje

Yoshi-P heeft aan meerdere Final Fantasy- en Dragon Quest-games gewerkt, maar buiten FFXIV wordt dit zijn eerste echte nieuwe genummerde Final Fantasy-game ooit als producer.





VERWACHTING FLORIAN:
Lees deze preview nog eens joh, hoe bedoel je wat is mijn verwachting?! Okay eeuh... Mja, ik denk dat Final Fantasy XVI wel geinig wordt en dat als je echt niets te doen hebt deze zomer, je misschien wel wat lol kunt beleven met deze game - nou goed?

- + Duistere stijl.
- + Devil May Cry-achtige battles.
- + Eikon-gevechten.
- – Daar gaat je zomer.

ACTIE-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
22-06-2023

DEAD ISLAND 2

TERUG NAAR DEVE

Eigenlijk valt Dead Island 2 net binnen het wansmaak-spectrum waar Gradus de geschiktste previewer voor is. Maar vanwege redenen die te saai zijn om in deze vijftig introducerende woorden te bespreken, is Wouter de uitverkorene om zombies kapot te slaan in Hell-A.



Dead Island 2 begint met een intro met een coolheids-gehalte dat je ook vindt in films zoals Bullet Train, Smokin' Aces, RocknRolla en de Kingsman-serie. Shit is slick en flashy af, of doet in ieder geval een dappere poging, terwijl een vliegtuig neerstort waarin een keur aan hippe, toekomstige zombiekillers in ultra slo-mo wachten tot de speler een van hen als protagonist kiest. Hoewel paralympiër Amy en Lenny Kravitz-look-a-like Jacob me ook aanspreken, ga ik toch voor Dani: een Ierse, vol getatoeëerde rockabilly chick die me doet denken aan menig Rotterdamse rollerderby-badasses die ik heb mogen ontmoeten. De anderen heb ik blijkbaar ter dood veroordeeld, want nadat het vliegtuig neerstort ergens in de Hills van LA, is Dani een van de weinige overlevenden.

Het gaat om de knuppels

Het Hell-A waar Dani na de korte tutorial in terechtkomt is wat mij betreft een van de hoogtepunten van Dead Island 2. Deze postapocalyptische versie van Los Angeles staat namelijk vol met belachelijk luxueuze villa's waar de meest asociaal rijke excentriekelingen hun uitgesproken smaak tentoonspreiden. Overdadige thuisbioscopen, enorme kunstwerken op vele vierkante meters aan muur, gigantische infinity pools en peperdure autoverzamelingen waar je helaas geen gebruik van kan maken; het begin van Dead Island 2 speelt zich duidelijk in Beverly Hills en de Hollywood Hills af. Het past goed bij het parodie-aspect van de game, want zoals veel (ouderwetse) zombiemedia heeft ook Dead Island 2 het nodige te zeggen over overdaad en de consumptiemaatschappij. Maar niet te veel, want het gaat vooral om het hakken, snijden en slaan van lopende lijken met een keur aan upgradebaar mêlee-wapentuig.

Deconstructie van het lijk

Anders dan in de Days Gones, Dead Risings en Resident Evils van de wereld, ligt het zwaartepunt van ondoden doden in Dead Island (2) niet op schieten, maar op mêlee. Zombies dienen aan stukken geslagen te worden en dat mag je heel letterlijk nemen, want ze hebben een schademodel vergelijkbaar met dat van een auto in een willekeurig Burnout-deel. Het FLESH-systeem zorgt er namelijk voor dat jouw gehak en gehauw in zombievlees daadwerkelijk impact maakt, van scheuren in hun kleren tot aan gebroken botten en wonden in verrot vlees. In de praktijk kwam dat er tijdens mijn speelsessie vooral op neer dat als ik een zombie met een metalen



PREVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

LOPMENT HELL(-A)?



pijp afranselde, diens onderkaak binnen de kortste keren van z'n schedel gescheiden werd. Als ik met een snijwapen aan de gang ging, dan werd het allemaal een stuk bloediger en als ik niet te veel op het hoofd mikte, dan legde ik vrij snel het hele skelet van de recent overledene bloot. Even indrukwekkend als... eh ja, onsmakelijk. Want laten we wel wezen, het onteren van lijken als een soort haastige patholoog-anatoom, dat moet wel je vibe zijn.

Skyrim zonder magie

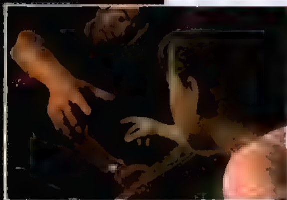
Aangezien Dead Island 2 inmiddels alweer twaalf jaar in ontwikkelingshel heeft rondgehangen, was ik ergens een beetje vergeten hoe het voorgaande deel wegspeelde. Maar het duurde niet lang voordat ik weer helemaal up-to-date was: de first-person mêlee-based gameplay komt flink overeen met dat van Fallout en Elder Scrolls. Maar terwijl je in die games hele andere soorten combat kan aanmeten - terwijl je ook veel meer bewegingsvrijheid hebt en crafting-, inventory- en skill-management daarnaast aardig wat tijd van je verlangen - is Dead Island 2 een stuk rechtlijniger. Niet alleen is het verhaal aanvankelijk vrij lineair - hoewel je ervoor kan kiezen om jezelf te laten afleiden door wat sidequests - maar ook het upgraden van je wapens hoeft weinig tijd te kosten, je vaardigheden laten zich in een eenvoudig card-systeem bevatten en combat is een kwestie van een zware en lichte aanval afwisselen met een dodge en een finisher hier en daar. Kan je je verder concentreren op wat de bewust oppervlakkige personages (hey, dat is Hollywood voor je!) te melden hebben, terwijl ze je door het helse Los Angeles sturen om deze hele zombie-issue op te lossen.

> **"Even indrukwekkend als... eh ja, onsmakelijk."**

Denk als Graddus

Terwijl ik Dead Island 2 speelde, probeerde ik mij te verplaatsen in de onnavolgbare geest van Graddus. Is dit inderdaad wat je verwacht en verlangt van een franchise die na een dik decennium weer terug van weggeweest is? Wordt iemand die de remaster van Risen 'de grootste release van januari' en 'een onmisbare parel' noemde (tevergeefs, want ik was niet overtuigd) [ho ho ho, wacht eens even, er is een remaster van Risen?! Graddus had gelijk! - Marvin] ook blij van een RPG als deze, die qua omvang en mogelijkheden een stuk minder ambitieus is? We zullen het meemaken in de review, die ik graag weer aan hem overlaat. Ik heb namelijk wel weer ff genoeg lijken onteerd in HELL-A... ★

KOM NAAR DEAD ISLAND VOOR DE TRAILERS





Ben jij oud genoeg om je de eerste Dead Island-trailer te herinneren? Het was een magistraal stukje marketing waarin zowel op chronologische wijze als in slo-mo-rewind het fatale lot van een gezinnetje in een door zombies overspoeld resort werd laten zien. Op gruwelijke wijze, mogen we wel zeggen. Het was vooral de tragische pianomuziek en de manier waarop het jonge meisje in de trailer haar dood vond waardoor mensen destijds in 2011 zowel gechoqueerd als geïntrigeerd waren. De game die vervolgens een paar maanden later uitkwam leek in niets op dit knappe staaltje hypecreatie, dus werd voor de aankondiging van de sequel in 2014 een totaal andere stijl gekozen. Dead Island 2 werd geïntroduceerd aan de hand van een onwetende jogger, die door z'n luide muziek (The Bomb van Pigeon John) geen idee heeft dat er om hem heen chaos ontstaat door de levende doden, waarna hij zelf in een zombie verandert. Dat het na het verschijnen van deze trailer nog bijna een decennium zou duren voordat het Dead Island-vervolg uitkwam, en de oorspronkelijke ontwikkelaar, Techland, in de tussentijd zelfs een heel andere zombie-franchise met de naam Dying Light uit de grond wist te stampen, is een lang verhaal van veel faal en pijnlijke beslissingen. Maar wat Dead Island ook is en wat 2 kwalitatief ook mag worden, we hebben in ieder geval de trailers nog.

VERWACHTING ***WOUTER:***
Als je geen diepe actie-RPG verwacht, maar je voorbereidt op een lekker domme hack-'n-slash-game met lichte rollenspelelementen, dan gaat Dead Island 2 je niet teleurstellen. Die twaalf jaar ontwikkeltijd zie je er niet vanaf, maar nergens anders kan je onderkaken van zombies af slaan als in hels LA.

- + FLESH-systeem maakt je een amateur patholoog-anatoom.
- + HELL-A is het leukste zombieslachtveld van heel Californi-A.
- - RPG-elementen aanvankelijk oppervlakkig.
- - Hak, hauw, ram, snij ad infinitum.

FIRST-PERSON ACTIE-RPG
DAMBUSTER STUDIOS/
KOCH MEDIA/DEEP SILVER
1-3 SPELERS (ONLINE)
21 APRIL

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

030 Rogina, die geen genoeg kan krijgen van Hogwarts Legacy en ideeën heeft voor toekomstige uitbreidingen.

034 Wouter, die zich revancheert met de remaster van Metroid Prime – als Nintendo 'm maakt weet je toch wel dat hij minimaal verbeterd is ten opzichte van het origineel.

036 Alie en Laura, die voor de zoveelste keer een halfgare remaster aanschouwen en het nu echt zat zijn.

038 Peter, die een moordenaar op de hielen is: niemand minder dan Nintendo!

042 Jurjen, die zijn favoriete besnorde loodgieter ook graag buiten games ziet en diens uitstapjes op een rij zet.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"VOOR ELKE VOLGEPROPTE NINTENDO DIRECT VOL TOFFE GAMES IS ER EEN KERKHOF AAN GECANCELDE TITELS."



Gelukkig is Peter niet vies van een beetje grafschennis.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET BLIJFT EEN BEETJE EEN RARE MAN, DIE MARIO."



Heiligschennis, in déze PU?!

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



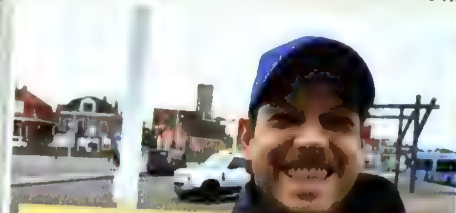
REVIEWS

IN DIT NUMMER



SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"EEN VAN DE PS VR2-CONTROLLERS WERKT NIET..."



Hier staat een foto van Florian, maar het moet dus eigenlijk het Sony-logo zijn.

"KIRBY-REVIEW KOMT WAT LATER, BEN DRUK MET EEN PRESENTATIE."



Gemiste kans om te zeggen dat Kirby je huiswerk heeft opgegeten.

"FOTO'S VAN DE PERSKITS KRIJG JE MORGEN."



Je viel na die suikerrush vast in slaap, dus werd het een dagje later.

OOK GESPEELD

BLANC
CHEF LIFE: A RESTAURANT SIMULATOR
MARVEL'S MIDNIGHT SUNS: REDEMPTION
PHARAOH: A NEW ERA
WO LONG: FALLEN DYNASTY
DESTINY 2: LIGHTFALL

MEER WIZARDING WORLD-LOCATIES EN -CHALLENGES

UITBREIDINGEN DIE HOGWARTS LEGACY ECHT MOET KRIJGEN

Als jonge heks of tovenaar kun je megaveel doen in de open wereld van Hogwarts Legacy. Zowel bekende als minder bekende locaties, beesten, uitdagingen, lessen en spreuken staan op de agenda als je tientallen uren doorbrengt in de game. Rogina is nog lang niet klaar met haar avonturen in de Wizarding World, maar denkt nu al aan toekomstige uitbreidingen die zeker niet mogen ontbreken in Hogwarts Legacy.

Hopelijk ben ik niet de enige die eindeloos lang bezig is met verdwalen in de gedetailleerde open wereld van Hogwarts Legacy, Hogwarts zelf en natuurlijk Hogsmeade. Ontwikkelaar Avalanche Software heeft zeker zijn huiswerk gedaan op het gebied van Harry Potter-worldbuilding, want het leveldesign en de activiteiten in en rondom Hogwarts zijn *cheff's kiss*.

Daarom valt het me ook wel op hoeveel verhaalelementen en lore uit de Harry Potter-boeken eigenlijk ontbreken. Niet dat de ontwikkelaar deze extraatjes is vergeten: veel missende elementen worden weleens opgebracht in de game, soms direct in het hoofdverhaal en soms praat een random NPC erover in de gangen van Hogwarts. Des te meer reden om te denken dat deze extraatjes (hopelijk) ooit toegevoegd zullen worden aan Hogwarts Legacy. Of het nou gaat om een DLC, add-on, expansion-pack of noem het ook maar op: deze uitbreidingen móéten in de toekomst deel uitmaken van Hogwarts Legacy's Wizarding World. Kleine disclaimer: ik hou de Engelse namen en tovertermen aan, anders krijg ik een Avada Kedavra naar m'n kop geslingerd van andere fanatieke fans (en Marvin).

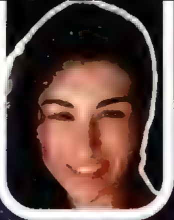
QUIDDITCH

Dit moet geen verrassing zijn, want het valt meteen op dat de populairste sport uit de tovenaarswereld niet eens te spelen is in de game. Petje af voor de ontwikkelaar, die dit ook echt ter sprake brengt in het verhaal van Hogwarts Legacy en een redelijk plausibel excuus geeft voor het gemis: een opvallend Quidditch-ongeluk zorgde ervoor dat er dit seizoen geen wedstrijden meer gespeeld mogen worden van schoolhoofd Black. In werkelijkheid hadden de ontwikkelaars simpelweg te weinig tijd om de Quidditch-mechanieken te optimaliseren, bovenop alle openwerelddetails.

Het is ze wel gelukt om het hele Quidditch-stadion van Hogwarts na te bouwen, inclusief leerlingen die in hun Quidditch-kleding oefenen met slaghouten en beukballen én de mogelijkheid om het stadion al vliegend op je bezem te verkennen. Dit hint dus in veel opzichten naar een toekomstige Quidditch-DLC. Als de bezemrace-uitdagingen je tot die tijd niet tevreden houden, kun je in de tussentijd altijd nog het goeie ouwe Harry Potter: Quidditch World Cup-spel oppakken. Speel ook gelijk EA's originele Harry Potter-trilogie erachter aan, want jazeker: daarin kun je ook gewoon Quidditch-kampioen worden.











ROADTRIP!

Je kunt erg veel locaties bezoeken buiten Hogwarts, zoals Hogsmeade, het treinstation, de Forbidden Forest en de vele kleine dorpjes rondom de Toverschool. Je kunt zelfs de gevreesde tovenaarsgevangenis Azkaban bezoeken, maar dan wel op één specifieke manier: tijdens een zijmissie die je alleen krijgt als je zelf een Hufflepuff-student bent (sorry, Slytherins). Er zijn wel een paar extra reisbestemmingen die ik ook zeker zou willen zien, bijvoorbeeld de onderwaterwereld van de Black Lake, het winkelstraatje Diagon Alley in Londen of het tunnelsysteem onder de agressieve Whomping Willow (de Beukwilg). De Ministry of Magic is ook een best belangrijke locatie, maar laten we eerlijk zijn: als ik een zielloos bedrijf vol stijve harken zou willen bezoeken, dan zou het 9 tot 5-bedrijfsleven in onze wereld echt wel voldoende zijn.



TRIWIZARD TOURNAMENT

Vroeger heb ik zo vaak gefantaseerd over hoe het zou zijn om mee te doen aan het Triwizard Tournament, het gevaarlijke toverschooltoernooi waarbij magische scholen tegen elkaar strijden om kampioen te worden. In Harry Potter and the Goblet of Fire, het vierde boek (of film als je geen boekenwurm bent), worden we voor het eerst geïntroduceerd aan de uitdagingen die de toverschoolstudenten te wachten staan: een ei van een draak stelen, dierbaren redden uit de klauwen van Merpeople in de Black Lake en een verraderlijk doolhof overleven. Hoewel in de boeken duidelijk wordt gemaakt dat dit toernooi op dat moment alleen voor 17-jarigen en ouder is, is die regel nog niet van kracht ten tijde van Hogwarts Legacy.

Je eigen 15-jarige heks of tovenaar mag in het tijdperk waarin Hogwarts Legacy zich afspeelt namelijk wel gewoon meedoen aan het Triwizard Tournament. Ahhh, wat waren het toch simpele tijden in het magische 1890... Misschien is het niet per se leuk om dan ook precies dezelfde uitdagingen uit het bronmateriaal te trotseren, maar dat hoeft ook helemaal niet! De wereld van Hogwarts Legacy zit haast voller met gevaren dan de boeken en films. Denk aan magische fabeldieren die in de greep zijn van duistere magie, enorme spinnen die je kunnen one-hitten of trollen die het spel bijna laten lijken op een soulslike vanwege hun agressieve aanvallen. Bovendien lijkt het me ook gewoon erg vermakelijk en interessant om buitenlandse toverschoolstudenten te ontmoeten. Een vrij ambitieuze DLC, ik geef het toe, maar wacht maar totdat je bent aangekomen bij mijn laatste uitbreidingsuggestie...







weetje • weetje

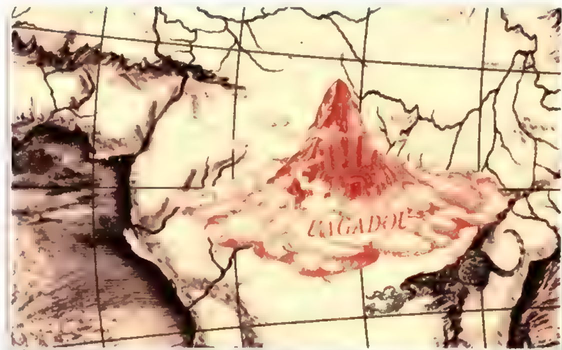
In het spel Harry Potter and the Order of the Phoenix (waar ik in mijn Nintendo DS-tijd de trotse eigenaar van was) kon je ook daadwerkelijk Gobstones spelen. Sterker nog, er was een achievement mee te verdienen: Win the Golden Gobstone Cup!

MINI-GAMES

Niet alles hoeft natuurlijk een wedstrijd te zijn, maar daar lijkt Hogwarts Legacy tot nu toe anders over te denken. Er zijn namelijk ook een aantal spellen, gewoon normale spellen zoals kaart- of bordspellen, die studenten in hun vrije tijd kunnen spelen. Oké, niet 'gewone, normale spellen' natuurlijk, maar met een magisch tintje. Hoewel dit soort zij-activiteiten niet zijn toegevoegd aan Hogwarts Legacy, is het geen gek idee om ze later toe te voegen aan de spelwereld. Ik bedoel, heel wat studenten hoor ik deze spellen opnoemen in gesprekken, of ik zie ze liggen in hoekjes van de ruimtes, maar ik kan er verdorie niets mee doen!
Een spel uit de boeken dat ik vaker ben tegengekomen in Hogwarts Legacy is Gobstones, een soort knikkeren. Enige nadeel is alleen dat de balletjes exploderen en een vreselijke stank vrijlaten op de verliezer, maar aan de andere kant: des te meer motivatie om te winnen. Het spel heeft volgens de lore drie variaties, dus daar kun je je vast wel een tijdje mee bezighouden. Verder heb je natuurlijk ook Wizard's Chess, het magische schaakspel dat je qua populariteit bijna zou kunnen zien als het kaartspel Gwent van de Wizarding World. En over kaartspellen gesproken: Exploding Snap is een tovenaarskaartspel waarbij je kaarten moet omdraaien en met je toverstok moet tikken op een identiek setje, als je die tegenkomt. Kleine catch: de kaarten kunnen af en toe exploderen en niemand ziet dit aankomen, dus draag een veiligheidsbril.

DE GROOTSTE TOVERSCHOOL

Een van je vrienden op Hogwarts, Natsai Onai, is overgeplaatst vanuit Uagadou. Dit is de grootste van alle elf Toverscholen en bevindt zich in Oeganda. J.K. Rowlings meest controversiële Toverschool – omdat het oorspronkelijk een "Afrikaanse Toverschool" werd genoemd, waardoor alle landen op het continent op een hoopje werden gegooid – krijgt in Hogwarts Legacy dus een extra shoutout. Natty vertelt je zelfs een aantal verhalen en details over haar tijd op Uagadou. Bijvoorbeeld dat de school volledig gehouwen is uit de bergen van de Maan, er geen toverstokken worden gebruikt en dat het ondanks de enorme plattegrond toch altijd erg huiselijk en toegankelijk aanvoelt. Is het dan iets te veel gevraagd om ook daadwerkelijk een bezoekje te brengen aan Uagadou? Dat Onai en haar moeder - die ook een professor is op Hogwarts - dringend terug moeten naar de Toverschool? En dat wij, de spelers, als haar trouwe vriend(in) mee mogen op deze gevaarlijke reis? Dit soort ambitieuze DLC's zou je kunnen vergelijken met de enorme Blood & Wine-expansion van The Witcher 3. Een nieuwe map, een nieuwe wereld, nieuwe personages, spreuken, locaties en noem zo maar op. Misschien dat ons hoofdpersonage wel iets nieuws over zichzelf ontdekt met betrekking tot Ancient Magic, aangezien dat ook een bijzondere magische gave is waar wij over beschikken. Al om al zou ik na het verkennen van Hogwarts en de Schotse Hooglanden erg uitkijken naar het verkennen van andere scholen in de Wizarding World, want het is in zowel de boeken als de films al meerdere keren geteased dat de magische wereld zo veel groter is dan alleen maar de Britse eilanden!





MAG IK ER EENTJE LATEN VALLEN?

Hogwarts Legacy is geen life-sim, dus het is niet de bedoeling dat je à la Persona 5 of Bully verplicht naar alle lessen moet om het verhaal of je kwaliteiten te bevorderen. Dit wordt echter wel sterk aangeraden, want alleen zo krijg je alle 24 spreuken (exclusief de drie Unforgivable Curses). De vakken die je kunt volgen zijn Defence Against the Dark Arts, Potions, Herbology, Charms, Flying, Transfiguration, Divination en Beast Class. Je zult er je handen – en huiswerk – aan vol hebben. Wees blij dat niet álle lessen uit de boeken verplicht worden gegeven, want dat zijn er pak 'em beet 25!



BEESTENBENDE

Twee dier-gerelateerde verhaalelementen zijn ook niet vrij te spelen in Hogwarts Legacy en zouden wellicht in de toekomst nog toegevoegd kunnen worden. Allereerst Expecto Patronum, de Patronus-spreuk waar veel Harry Potter-fans van baalden dat 'ie niet in de game te vinden was. Hiermee creëer je je eigen beschermdier, die met zijn felle, zilverwitte licht gevaren als Dementors uit de weg houdt. Het dier is meestal gekoppeld aan de persoonlijkheid van de heks of tovenaar die het uitspreekt, dus ik snap wel waarom fans dit graag wilden uitproberen (al helemaal omdat je in Hogwarts Legacy niet eens je eigen huisdier mag hebben, pffft...). Daarnaast ontbreken ook tovenaars die in een dier kunnen veranderen, een Animagus. Ze zitten wel in de game, onder andere als vijanden, maar we kunnen niet zelf in een dier veranderen. Ergens ook wel logisch dat een 15-jarige student niet in staat is om zo'n moeilijke en ingewikkelde gedaanteverandering te meesteren [iemand moet nog even verderspelen! - Marvin], maar tegelijkertijd ook jammer dat ik medestudenten niet kan irriteren als mug of vlieg. ✖

OP NAAR 21 MAART 2003 (EIGENLIJK OOK 9 FEBRUARI 2023)

WOUTER REVANCHEERT ZICH MET ... METROID PRIME

Twintig jaar geleden - jawel, twee fucking decennia - schreef Jurjen het volgende in de PU-review van Metroid Prime: 'Er valt weinig of niets op dit spel aan te merken.' Wouter wil daar graag een 'well actually' aan toevoegen.

Een wijs man zei ooit: 'Teruggang is achteruitgang.' Die wijze man ben ik. En die opmerking slaat op allerlei gamegenres, maar met name soulslikes/-bornes en metroidvania's. Met uitzondering van Elden Ring zijn dat namelijk games waarin vrij vaak van je verwacht wordt dat je teruggaat naar waar je al geweest bent, met een beetje pech zelfs tientallen keren. Of is het geluk? Want is dat eeuwige 'backtracken' niet voor een groot deel de charme van een metroidvania? Voor mij is het in ieder geval een reden waarom het verre van mijn favoriete genre is, hoewel ik het toch regelmatig een kans heb gegeven: Metroid Dread, Hollow Knight, Ori and the Blind Forest plus diens sequel, Dead Cells en zelfs Fez (die toch ook wel enorm veel elementen van het genre in zich heeft), allemaal heb ik ze geprobeerd en de een nog sneller opgegeven dan de ander.
Want je moet altijd backtracken, je bent bijna altijd aan het zoeken in dit soort games, en dat is gewoon niet mijn hobby. Maar Metroid Prime, recent uitgekomen in zijn Remastered-versie, is een absolute klassieker, een ware pilaar in het genre die Jurjen ooit met een 98 bekroonde. Die game zou me toch op andere gedachten moeten kunnen brengen over het metroidvania-genre, niet waar?

ZEKER EEN KLASSIEKER

Het is me in ieder geval al vrij snel duidelijk waarom Metroid Prime gezien wordt als een ware must-play-klassieker. De game houdt het qua narratieve motivatie even simpel als mysterieus, maar door slim design wordt je steeds dieper het scifi-avontuur in getrokken. Met minimale informatie beland je op de planeet Tallon IV, een uit verschillende gangenstelsels en ruimtes bestaande, ingenieus ontworpen speelwereld. De wezens die er leven, de spannende eindbazen waar je tegenover komt te staan, de informatie die je er kan vinden door objecten en creaturen te scannen, het uiterlijk en de krachten van Samus Aran haar pak; alles bestaat uit oerdegelijke en intelligente ontwerpkeuzes. Ook speelt het, voor een first-person shooter van Nintendo van vlak na de eeuwwisseling, verdomd lekker weg, maar dat is voornamelijk te danken aan deze Remastered-versie. Als ik namelijk de Control Scheme van Dual Stick - zoals we games, zowel third- als first-person, al een decennia of anderhalf spelen - naar Classic omschakel, dan weet ik niet wat de fuck er gaande is. Dan voelt Metroid Prime meteen een stuk meer achterhaald en even modern als een Flippo (dankjewel, maikeldeaikel).

SORRY VOOR MIJN MENING

Ik weet me dus echt prima te vermaken met Metroid Prime Remastered, en snap op vele vlakken de 98 van Jurjen wel, of de opmerking van PeterKoelewijn dat dit de 'Aliens van Nintendo' is (eindbaas Ridley is zelfs naar regisseur Ridley Scott vernoemd). Maar ik heb ook zeker onpopulaire meningen, waar de beide heren waarschijnlijk een Japans zweetdruppeltje op hun voorhoofd en een ongemakkelijke grimas van krijgen. Zo vind ik de soundtrack, die geroemd wordt om z'n atmosferische kwaliteiten, soms net even te vlak, minimaal en repetitief om helemaal lekker met mijn speelsessies te versmelten. Terwijl ik dit schrijf heb ik de game aanstaan en ik doe soms zelfs het geluid uit omdat ik me irriteer aan de muziek! Jajaja, wat een kutmening, niet waar? Ik heb er nog meer, want het grootste probleem dat ik heb met Metroid Prime is dat het dus gewoon een metroidvania is, dat zoek- en backtrack-genre waar ik zo weinig mee heb, maar dan in een 3D-wereld. En de ingebakken problemen die ik heb met de metroidvania als spelsoort, worden in Metroid Prime zelfs nog op allerhande manieren verergerd!







E (REMASTERED)

METROIDPAININTHEASSIA

Zoals ik al zei vind ik metroidvania's vooral niet heel erg leuk omdat je ontzettend vaak gebieden opnieuw moet bezoeken, eindeloos moet backtracken, om progressie te maken. In Metroid Prime wordt dat gegeven nog even benadrukt en verergerd doordat vijanden constant worden gerespawnd; zodra je een gebied verlaat, verschijnen verslagen wezens doodleuk opnieuw alsof ze nooit kapot geknald zijn. Kijk, ik snap wel waarom hiervoor gekozen is, deels ook omdat je vijanden kan scannen en als ze niet zouden respawnen, dan heb je wel hele beperkte kans om je Log Book vol te krijgen. Maar het zou toch fijn zijn als je bezochte ruimtes kon afvinken door het feit dat vijanden er nooit meer terugkomen.

Ook het zoekwerk wordt in Metroid Prime even flink aangedikt omdat er ruimtes zijn waarin je poorten moet openen door een bepaalde hoeveelheid symbolen te scannen. Deze runen zijn in sommige gevallen niet meteen na een eerste rondwandeling gelokaliseerd, en in de ergste gevallen heb je na tien speurtochten nog steeds één niet gevonden. Alsof je zonder deze fratsen niet al genoeg moet zoeken in een metroidvania!

Oh, en de hele troop van het genre dat je aan het begin even aan al je krachten mag proeven, maar ze vrijwel direct daarna allemaal kwijtraakt en gedurende de game weer terug moet krijgen? Ben ik nu Stuurse Ruurd of is dat eigenlijk best wel lame en stoffig?

Los van het genre en de onvermakelijkheden die het met zich meebrengt, kent Metroid Prime ook nog een paar flinke toenames in de moeilijkheidsgraad naar het einde van de game toe, die nou niet bepaald 'eerlijk' voelen. Zo kunnen de Phendrana Labs en de Phazon Mines wat mij betreft best wel oprotten, iets wat in sommige gevallen opgelost had kunnen worden door een wat royalere inzet van savepoints. Want aan nieuwerwetsigheden als autosaves doet Prime en ook de Remastered-versie niet.

HARD EN ONEERLIJK

Mijn mening over Metroid Prime is eigenlijk een beetje oneerlijk hard, want dat maakt een leukere Revanche (behalve dan voor Jurjen, PeterKoelewijn en anderen die deze game wel op hun waarde kunnen schatten). Feit is dat sommige genres in zo'n mate niet je ding kunnen zijn, dat zelfs het spelen van alle mijlpalen binnen de spelsoort daar niets aan kunnen veranderen. Ik vermaak me prima met de eindbazen in Metroid Prime en het blootleggen van het subtiel gebrachte verhaal. Ook de muziek kan ik in sommige levels waarderen, want ik ben niet helemaal doof en slecht ter smaak, terwijl ik de stootjes endorfine die het verkrijgen van een nieuwe upgrade me oplevert moeilijk kan ontkennen. Maar elke keer als ik geniet, besef ik vrij snel daarna dat ik weer iets moet doen waar ik geen zin in heb: zoeken naar waar de hel op de map een blauw, onontdekt gedeelte zit bijvoorbeeld, of backtracken door dat ellendige gedeelte met lava en weer opnieuw gespawnde turrets. Zucht... Was dit twintig jaar geleden echt zo leuk, Jurjen? ✖

Game: Metroid Prime
Reden van niet spelen: Heb nooit een GameCube in m'n bezit gehad.
Verouderd? Ik heb een klein beetje gecheat en de Remastered-versie gespeeld, die zowel qua graphics als besturing een stuk meer richting dit decennium getrokken is. Qua gameplay zijn er wat zaken die ik stoffig vind, maar Metroid Prime was in 2002/3 overduidelijk z'n tijd ver vooruit.
Aanrader? Heb jij net zoveel problemen met zoeken als ik en is teruggang in jouw boekje ook hetzelfde als achteruitgang? Dan is het metroidvania-genre net zo min jouw ding als het mijne, en snap je vast wel waarom Metroid Prime een steenkoude klassieker is, maar gaat ook deze game er niet voor zorgen dat zoeken je hobby wordt.





2003 GOLD AWARD



SCORE **98**

PU deed in 2003 even niet aan conclusies voor reviews, vreemd genoeg, maar het volgende dekt Jurjens mening wel aardig: "In mijn totaalcijfer probeer ik mijn totale emotionele ervaring van dit spel in al zijn facetten tot uitdrukking te brengen, en daarom beloon ik dit spel met 98 punten. De enige score die voor mijn gevoel terecht is."

2023



SCORE **80**

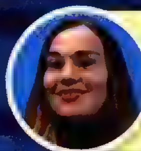
Samus' gezicht zien reflecteren in het vizier van haar helm is een zeldzaam genoegen en een van de vele redenen waarom deze game een design-technische triomf en een mijlpaal binnen het metroidvania-genre is. Jammer dat deze specifieke spelsoort door al dat zoeken, backtracken en in het geval van Metroid Prime zelfs het neerschieten van eeuwig respawnende vijanden, niet mijn koppie thee is.

WHAT'S THE TEA?

HELEMAAL KLAAR MET HALFGARE REMASTERS

Tales of Symphonia Remastered is het recentste voorbeeld in een reeks halfgare remasters. Laura en Alie zetten een bakje thee, zodat ze even lekker kunnen klagen én kunnen bepalen waar een goede remaster allemaal aan moet voldoen.

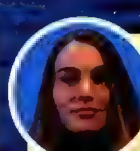

Ha Laura, hoe is het met jou?


Haiii Alie! Gaat goed, ben op mijn vakantie heel ziek geweest, maar we zijn er weer en de thee smaakt weer goed. En met jou?

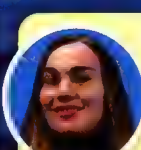

O nee, wat naar! Juist op vakantie... Toen je kon relaxen, grepen de virussen hun kans? En ja, hier alles goed, thanks! Ook ziek geweest, maar inmiddels lust ik ook wel weer een bakkie.


Hihi, de zon had me te pakken. Goed dat we er weer zijn. Wat houdt jou bezig de laatste tijd, behalve ziek zijn?


O nee! Ik zie echt zo'n gemeen zonnetje als in Super Mario Bros. 3 voor me nu... Maar je hebt gelijk: laten we beginnen! Ik wil het tijdens het theeleuten met je hebben over halfgare remasters. Ik ben daar helemaal klaar mee! Tales of Symphonia Remastered was de druppel. Zal ik dat even uitleggen?


Ja, graag, ik heb die niet gespeeld, maar ben benieuwd naar je frustratie.

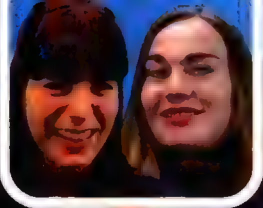

Nou, dat zit zo: Tales of Symphonia Remastered, een game die op de GameCube nog 60fps haalde, draait op Switch maximaal 30fps en haalt op sommige stukken amper 15fps. De remaster is niet gebaseerd op de GameCube-versie, maar op de PS3- en Steam-heruitgave, Tales of Symphonia Chronicles, die op zijn beurt is gebaseerd op de Japans-exclusieve PS2-heruitgave uit 2004. Die PS2-versie liep op 30fps. Daarnaast gaat het om ontbrekende texturen, crashes en tal van andere problemen. Je snapt: gamers zijn niet blij! Gelukkig gaat Bandai Namco patchen, maar de game had natuurlijk eigenlijk nooit in deze staat uitgebracht mogen worden...


Nee precies. Het valt me wel op dat de Switch vaker abominabel is. Ik heb Lego Star Wars: The Skywalker Saga ooit op Switch gekocht, maar hem teruggebracht en de PS5-versie genomen. Dat was misschien geen remaster, maar het is wel bizar hoe groot dat verschil kan zijn. Maar goed, je mag van een remaster - what's in a name - toch wel verwachten dat het een upgrade is, inderdaad...


Ja, toch? Want zeker, de Switch is niet de krachtigste console, maar dit is gewoon een luie port en dan dus nog niet eens van de betere versie. Ik kreeg meteen flashbacks naar Warcraft 3: Reforged, XIII, Grand Theft Auto: Definitive Trilogy en al die andere vreselijke remasters... Volgens mij heb jij die laatste wel gespeeld, toch?













Zeker, wat een bizarre keuze van Bandai Namco. En ja, die GTA was slecht. Met bugs kan ik nog wel leven (als mijn gamepersonage dat ook kan), maar als een remaster er qua graphics heel slecht uitziet, dan zie ik al gauw het nut er niet van in. Maar ik moet zeggen dat ik sowieso geen remasterfan ben, ik heb liever dat studio's hun tijd steken in gloednieuwe game-ervaringen. Hoe was Warcraft 3?



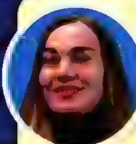
Er misten veel onderdelen die het origineel wel had, plus dat de game er lang niet zo goed uitzag als beloofd, en ook vol zat met bugs. Echt eenzelfde soort fouten, dus! Maar leuk dat je dat zegt van die graphics, want ik ben wel even benieuwd: wanneer mag je een remaster wat jou betreft een remaster noemen? Of beter: waar moet een goede remaster aan voldoen?



Dat is een goede vraag. Ik worstel zelf altijd met de terminologie: remaster of remake. Maar dat is bij sommige games ook een dunne lijn. Ik denk dat een goede remaster sowieso opgepoetste graphics heeft, maar ik vind dat er ook wel een modus aan moet worden toegevoegd die het dan nog een beetje opfrist. En ja, geen bugs natuurlijk...



Een nieuwe modus is altijd leuk, maar dan kom je misschien alweer meer op het vlak van een remake. Maar sowieso betere graphics en alles wat daar technisch gezien bij komt kijken, dus bijvoorbeeld ook op het gebied van framerate. En verder alles wat je van elke nieuwe game mag verwachten eigenlijk, dus sowieso zo weinig mogelijk bugs. En wat betreft het prijskaartje? Wat vind je redelijk?



Ik vind dat het niet meer dan 75 procent mag kosten van een gewone, nieuwe game op dat moment, ervan uitgaande dat het een grote AAA-beleving is, uiteraard. Ik denk dat ik inderdaad meer van de remakes ben: ik speel games ook zelden vaker dan een keer.



Dat vind ik ook wel een mooie grens. Tales of Symphonia Remastered was 40 euro en voor een goede remaster is dat prima. Neem Metroid Prime Remastered, die ben ik nu kapot aan het spelen. Die kostte ook 40 euro en dat is 'ie meer dan waard! Weet je, ik vind zo'n halfgare remaster ook zo zonde van de goede naam van het origineel... Snap je?

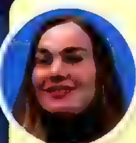


Ja, heel erg. En 'nieuwe' gamers maken ook op een totaal foute manier kennis met zo'n game, dat is ook zo zonde. Ik vraag me af hoe frustrerend het is voor de ontwikkelaars zelf. Maarre, Alie Aran, heb jij nog wensen op het gebied van remasters: van welke game hoop je dat hij nog een - goede! - remaster krijgt?

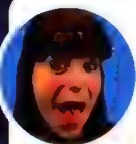


Hahah, nou ik ben heel blij dat twee van mijn favoriete GameCube-titels een remaster of zelfs een remake krijgen, naast Metroid Prime namelijk ook Resident Evil 4. Wat mij betreft is Eternal Darkness Sanity's Requiem de volgende! Sowieso hebben veel te weinig mensen al die goede GameCube-titels gespeeld. O, en Golden Sun!





Golden Sun is wel een heel goede keuze! Grappig dat je zo GameCube-minded bent, was dat de console waarop je het meest hebt gespeeld? Ik hoop nog steeds op een remaster van Super Mario All-Stars. Ik pak het graag meteen groots aan met heel veel games tegelijk. En ja, dat komt ook omdat ik die game waarschijnlijk het meest heb gespeeld toen ik nog een klein Lauraatje was.



O ja, ook leuk! Ik heb er niet per se het meest op gespeeld, maar vind de GameCube wel een ondergewaardeerde console! Daar wil ik dus nog wel wat remasters van zien. Denk dat ik dat ook de voornaamste reden vind voor remasters: games die je destijds gemist hebt nu alsnog kunnen spelen, in hun best mogelijk vorm, op de best mogelijke hardware. Maar ja, dan moeten die remasters dus wel een beetje goed afgeleverd worden... Laten we hopen dat Bandai Namco actie heeft ondernomen voordat we weer aan ons maandelijkse theetje toe zijn! ✖

NINTENDO DE MOORDENAAR

11 GAMES DIE NINTENDO ANNULEERDE



Niemand is perfect, zelfs Nintendo niet. Voor elke volgepropte Nintendo Direct vol toffe games is er een kerkhof aan gecancelde titels. PeterKoelewijn graaft in het holst van de nacht wat graven op om te kijken wat hun doodsoorzaken zijn. Voor de journalistiek!





POKÉMON PINK

In ontwikkeling voor: Game Boy

Een paar jaar geleden lekte de broncode van Pokémon Yellow online en ijverige fans vonden meerdere vermeldingen van Pokémon Pink erin. Huh, wat? Blijkbaar waren GameFreak en Nintendo van plan om weer twee games uit te brengen, voordat ze het terugschroefden naar de Pikachu-variant. Er is wel een plaatje gevonden van Pikachu die een Clefairy knuffelt, dus waarschijnlijk zou dit roze monstertje op het doosje prijken. Een andere theorie is dat Jigglypuff de held zou zijn van Pokémon Pink. Yellow past het verhaal van de Pokémon-games aan, waardoor het meer op de Pokémon-anime lijkt, en Jigglypuff heeft daarin een geinige bijrol.

WAAROM GECANCELD?

Nintendo heeft Pokémon Pink nooit officieel bevestigd, dus er is geen reden bekend waarom Pink de nek werd omgedraaid. Misschien bleek uit marktonderzoek dat de Pikachu-versie aanzienlijk beter zou verkopen en zou Pink alleen maar geld kosten? Sorry, Clefairy-fans!

DONKEY KONG RACING

In ontwikkeling voor: GameCube

De GameCube zou een spirituele opvolger van Diddy Kong Racing krijgen met de grote aap in de hoofdrol. Nintendo toonde zelfs beelden van Donkey Kong rijdend op een struisvogel, wat raar is - maar niet zo raar als een aap in een hovercraft. De dierenracegame was al vergevorderd en Nintendo deelde zelfs promotiemateriaal uit. Er stonden zelfs plaatjes van Donkey Kong Racing op de GameCube-doos!

WAAROM GECANCELD?

Rare verloor de rechten van Donkey Kong op het moment dat Microsoft eigenaar van ze werd. Dat gebeurde in de eerste jaren van de GameCube, en op de valreep konden de Britten nog gauw Star Fox Adventures afleveren. Nintendo is wel medeverantwoordelijk, want ze hadden het recht van eerste koop toen Rare zichzelf aanbood. Ze zeiden alleen nee, en toen was Microsoft de meest geschikte koper. Donkey Kong kon de boom in.





EMPEROR OF THE JUNGLE

In ontwikkeling voor: Nintendo 64

Emperor of the Jungle is een geliefde manga van tekenaar Osamu Tezuka, ook bekend van Astro Boy. Het witte leeuwtje zou z'n eigen game krijgen met niemand minder dan Shigeru Miyamoto aan de knoppen! Helaas wachten we nog steeds op een degelijke game van Kimba the White Lion (zoals hij in het westen vaker genoemd wordt).

WAAROM GECANCELD?

Volgens Miyamoto kwam de game gewoon niet goed uit de verf. Waarschijnlijk was de titel ook in ontwikkeling voor de 64DD, een disc-addon voor de Nintendo 64 die keihard flopte in Japan. Daardoor schrapte het bedrijf een hoop exclusieve games voor de uitbreiding. Waarschijnlijk hoorde Kimba daar ook bij.







PROJECT H.A.M.M.E.R.

In ontwikkeling voor: Wii

Project H.A.M.M.E.R. stond intern bij Nintendo te boek als Hammer Man en werd door Nintendo-studio's in Japan én Amerika simultaan ontwikkeld. De game moest in 2006 bewijzen dat de Wii ook voor de hardcore gamers was. Vandaar dat een gritty gast met een immense hamer de hoofdrol speelde. Nintendo stelde de game alleen keer op keer uit en doopte hem later zelfs om tot het veel schattigere WiiCrush.

WAAROM GECANCELD?

Bij alle versies werkten de motion-controls gewoon niet goed genoeg, dus de game werd uiteindelijk gecanceld. Eén intern onderzoek binnen Nintendo of America onthulde later dat het team het laagste moreel van alle first-partystudio's had. Dat kwam grotendeels doordat de leidinggevende in Japan schijnbaar racistisch was tegenover de Amerikaanse medewerkers. De game moest westerse gamers aanspreken, maar de Japanner gooide volgens de de Amerikanen constant hun adviezen in de wind. Toen Nintendo de game schattiger wilde maken met WiiCrush begon een leegloop bij de studio en kwam het project al helemaal niet van de grond.

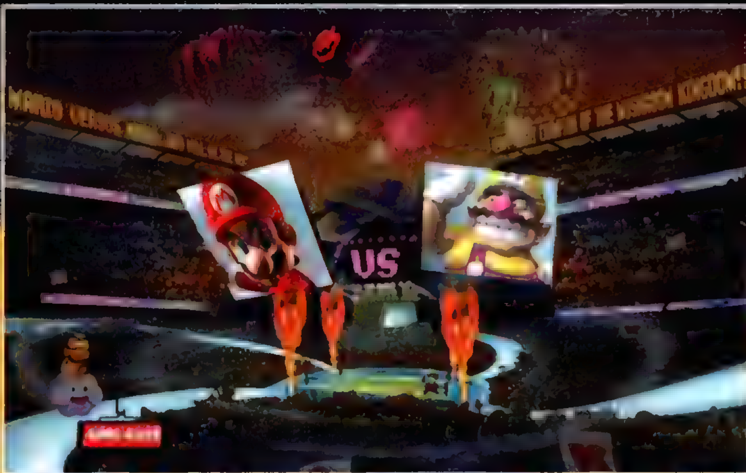
RAVEN BLADE

In ontwikkeling voor: GameCube

Raven Blade was de eerste game die Retro Studios ontwikkelde in 1999. In de actie-RPG speelde je als een held die de legendarische Raven Blade zou vinden. Veel meer is niet bekend over het plot, behalve dat de schurk de Beastlord heet. Verder zien de weinige screenshots en stukjes artwork eruit als je typische dark-fantasy en de gameplay heeft wel wat weg van God of War. Niet verkeerd voor een Nintendo-exclusive, toch?

WAAROM GECANCELD?

Retro Studios werkte aan nog een spelletje genaamd Metroid Prime. Nintendo zag eerlijk gezegd geen brood in de andere titels van de studio en annuleerde voor Raven Blade al twee andere projecten. Toen Raven Blade in 2001 nog te weinig verbetering toonde, zette Nintendo een streep door de game zodat de studio zich volledig op Prime kon focussen. »





SUPER MARIO SPIKERS

In ontwikkeling voor: Wii

Next Level Games had een grote hit te pakken met Super Mario Strikers, maar voetballen alleen was niet genoeg. Ze wilden ook een volleybalgame maken met de loodgieter in de hoofdrol, met de briljante naam Super Mario Spikers. Door een gecancelde WWE-game hadden ze een hoop worstelanimaties op de harde schijf staan, dus waarom ook niet? Mario en z'n vriendjes konden elkaar op het veld met realistische worstelmoves dwarszitten.

WAAROM GECANCELD?

Hij was te gewelddadig! De Japanners zagen Mario z'n worstelgrepen uitoefenen en schrokken zich dood. Zelfs voor Smash Bros.-standaarden was het blijkbaar te veel voor het Nintendo-icoon. De game kreeg een harde NEE van Big N.



HEROES OF HYRULE

In ontwikkeling voor: DS

Heroes of Hyrule haalde het niet verder dan een pitch, maar een vette was het zeker! Een ex-Retro Studios-ontwikkelaar onthulde aan YouTube-kanaal Did You Know Gaming dat hij na Metroid Prime keihard werkte aan een pitch voor een The Legend of Zelda-spin-off. Eentje was een actie-RPG waarin je als de laatste Sheikah mocht spelen. En de ander was Heroes of Hyrule. Deze turnbased strategiegame liet je met Link en andere personages spelen, zoals een Goron en een Zora. Allemaal hadden ze hun eigen unieke skills waarmee je, zoals Fire Emblem en Final Fantasy Tactics, vijanden moet uitschakelen op een map met raster.

WAAROM GECANCELD?

Nintendo reageerde bij elke pitch razendsnel met 'nee'. Liever wilden ze dat Retro zich richtte op Metroid. Verdere redenen werden niet gegeven. Kort na het annuleren van Heroes of Hyrule kondigde Nintendo aan dat Retro een nieuwe Donkey Kong-platformer moest maken. Gelukkig hebben we het artwork nog.





SUPER MARIO 128

In ontwikkeling voor: GameCube

Kort na Super Mario 64 maakte Shigeru Miyamoto al bekend dat ze content genoeg overhadden voor een eventuele uitbreiding of zelfs vervolg. Alleen die kwam niet... tot de GameCube-techdemo Super Mario 128. Letterlijk 128 Mario's verschenen in beeld om de kracht en mogelijkheden van Nintendo's nieuwste console te bewijzen. Ook daarna bleef het lange tijd stil. Pas bij de aankondiging van Super Mario Sunshine onthulde Miyamoto dat Super Mario 128 door hem gekilld was.

WAAROM GECANCELD?

Een officieel vervolg op Super Mario 64 bleef uit omdat Miyamoto's team de game gewoon niet aan de praat kreeg. Hij was aanvankelijk in ontwikkeling voor de 64DD-add-on, maar omdat die flopte was er geen reden om door te gaan. Zelfs de superieure kracht van de GameCube was niet de oplossing om de 128 Mario's speelbaar te maken. Zo werd uiteindelijk een ander idee leidend voor Super Mario Sunshine. Miyamoto gaf later wel toe dat de technieken van Mario 128 gebruikt konden worden voor Pikmin en Zelda: Twilight Princess.

THE HEROES



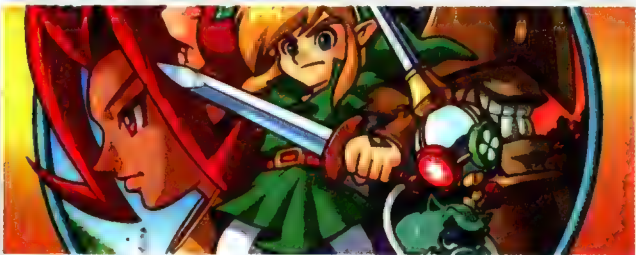
THE LEGEND OF ZELDA: MYSTICAL SEED OF COURAGE

In ontwikkeling voor: Game Boy Color

Nog een Zelda! Deze keer The Legend of Zelda: Mystical Seed of Courage. Fans werden verwend met Oracle of Ages en Oracle of Seasons, die simultaan op de Game Boy verschenen. Daarna stond nog een derde game op het fornuis, alleen samen met Capcom besloot Nintendo die stop te zetten.

WAAROM GECANCELD?

Waarom in vredesnaam een Zelda-game cancelen? Het korte antwoord is: shit was gewoon té ambitieus voor de twee studio's. Het lange antwoord is dat Nintendo de linkfunctie tussen de drie games niet goed kreeg. Zo wilden ze dat je unieke dungeons en items kon vrijspelen. Die functie bleef, maar dan tussen Oracle of Seasons en Oracle of Ages. Die laatste zou bovendien als hoofdthema kleurgecoördineerde puzzels krijgen en Mystical Seed of Courage de tijdreisfunctie. Toen het project tot twee games kromp, pikte Oracle of Ages het tijdreizen in.





DIDDY KONG PILOT

In ontwikkeling voor: Game Boy Advance

Een andere Rare-game die Nintendo kapotmaakte was Diddy Kong Pilot. Jawel, nog een opvolger van Diddy Kong Racing, maar dan voor de Game Boy Advance. En zoals de titel aangeeft, bleven de autootjes en hovercrafts uit deze game. Diddy en z'n vriendjes vlogen door alle levels in kleine vliegtuigjes en de screenshots laten nog meer kenmerken van de N64-hit zien.

WAAROM GECANCELD?

Nintendo vond de game compleet kut en ze waren blij dat Rare de Donkey Kong-franchise niet mocht meenemen naar Microsoft. Helaas voor Nintendo vond Microsoft Diddy Kong Pilot precies kut genoeg. Dus de game werd gecanceld en Banjo-Pilot verscheen in zijn plek in 2005. Ongeveer hetzelfde spel, maar dan met Banjo-Kazooie in de hoofdrol. Is games maken niet wonderlijk?





TINGLE HORRORGAME

In ontwikkeling voor: 3DS

Een oude dikke man in een groene maillot is al eng genoeg, maar Nintendo wilde daar nog een schepje bovenop doen. Er was een heuse horrorgame in ontwikkeling met Zelda-antiheld Tingle in de hoofdrol!

WAAROM GECANCELD?

Een officiële reden is niet bekend, maar ik vermoed dat Nintendo zelf ook wel inzag dat dit een megaflop pur sang was. Tingle is alleen populair in Japan en zelfs daar kan je vraagtekens bij zetten. Het grootste bewijs is dat veel van de gameplayelementen zijn overgezet voor de 3DS-game Dillon's Rolling Western, een titel die beslist wél voor een westers publiek ontwikkeld is. ✖



VAN SLECHTE FILMS TOT LEGOSETS

MARIO BUITEN VIDEOGAMES



Op 7 april gaat de grote Mario-film in première. Daarmee zal Mario ongetwijfeld beroemder dan ooit worden – ook bij mensen die nog nooit een Mario-game gespeeld hebben. Een mooi moment om eens te bekijken welke andere avonturen Super Mario al buiten games beleefde, vond Jurjen.



Het blijft een beetje een rare man, die Mario. Wat zijn krachten en vermogens betreft is hij een superheld die zo bij de Avengers in dienst zou kunnen treden. Zo beschikt hij over bovenmenselijke kracht, bovenmenselijke snelheid, bovenmenselijke duurzaamheid en een bovenmenselijk uithoudingsvermogen, om over zijn sprongvermogen nog maar te zwijgen. Daarnaast kan Mario met de juiste power-ups allerlei andere vormen aannemen, om vervolgens vuurballen te gooien, door de lucht te vliegen of zelfs in katten, eekhoorns, bijen en andere dieren te veranderen, om in die beestvormen ongekende vermogens te gebruiken.

Toch heeft Mario geenszins het indrukwekkende uiterlijk dat we bij een superheld verwachten. Ik bedoel, hij heeft nou niet meteen de uitstraling van een Iron Man of Thor, of zo.

Ook al slaat hij wel eens een cape om zijn schouders, Mario blijft een mollig, weinig imposant mannetje met een pet, een bolle neus, een snor en een tuinbroek. Precies zoals zijn geestelijk vader Shigeru Miyamoto hem in 1981 op lijntjespapier schetste.

Tuinbroek

Dat Mario een snor, een bolle neus, een pet en een tuinbroek heeft, komt door de beperktheid van de techniek achter de game waarvoor hij oorspronkelijk werd ontworpen: Donkey Kong.

Omdat Miyamoto maar zeer beperkte ruimte had (16 x 12 pixels, om precies te zijn) om een 'realistisch' bewegend mannetje in te animeren - terwijl tot die tijd de bestuurbare attributen in games vooral statische ruimtescheepjes waren - kwam hij tot wat noodoplossingen.

Zo kreeg Mario een pet om geen bewegend haar te hoeven ontwerpen, werd de neus wat groter om hem goed zichtbaar te maken,









TIMMERMAN OF LOODGIETER?

Is Mario nou een timmerman of een loodgieter? Eh, beide, eigenlijk, en meer. Zijn eerste beroep ooit was in elk geval timmerman, of bouwvakker. Hij was immers gesitueerd op de steigers van de bouwplaats die het decor vormden van de game waarvoor hij werd ontworpen: Donkey Kong (al droeg Mario toen nog niet eens de naam Mario, maar werd hij in plaats daarvan Jumpman genoemd). Omdat Mario zich in de daarop volgende games Mario Bros. en Super Mario Bros. via buizen naar en door ondergrondse ruimtes (zeg maar: riolen) kon verplaatsen, besloot zijn maker Miyamoto dat Mario een nieuw beroep moest hebben, loodgieter dus. En zo is Mario in de veertig jaren die volgden wel vaker van baan gewisseld, en zagen we hem onder andere als coureur, dokter, voetballer, cowboy en vechtkunstenaar. Voor de Mario Maker-serie keerde hij weer terug naar zijn eerste baantje: timmernan/bouwvakker dus.

zorgde de snor eronder dat Mario geen mond hoefde te hebben en werd hem een tuinbroek aangetrokken om de bewegende armpjes beter van het lijf te kunnen onderscheiden.
Natuurlijk is Mario in de dikke veertig jaar die na zijn oorsprong volgden steeds gedetailleerder en ronder (zowel in 2D als 3D) geworden, maar zijn kenmerkende uiterlijkheden zijn altijd gelijk gebleven.
Dat die kenmerkende uiterlijkheden stuk voor stuk het resultaat zijn van de beperkte staat van computertechnologie in 1981, zullen weinig bezoekers van zijn nieuwe film zich waarschijnlijk realiseren, als ze die maffe Mario gelikter dan ooit door beeld zien rennen en jumpen.

Belabberde filmstercarrière

Wat ook weinig bioscoopbezoekers zich zullen realiseren, is dat Super Mario Bros. The Animated Movie niet de eerste maar derde



weetje • weetje

Elk jaar is het op 10 maart Mario-dag (dit omdat de datumaanduiding MAR 10 lijkt op het woord MARIO). We hebben 'm net weer gehad dus, die dag waarop Nintendo het bestaan van Mario viert met leuke kortingen op Mario-games.

speelfilm is met een hoofdrol voor Super Mario. De eerste, Super Mario Bros - The Great Mission to Rescue Princess Peach, verscheen al in 1986. De tweede, de live-actionfilm Super Mario Bros., verscheen in 1993, maar flopte zowel artistiek als commercieel – wat meteen verklaart waarom het vervolgens dertig jaren moest duren voordat Nintendo heil zag in het maken van een volgende grote Super Mario-film.
Natuurlijk heeft Mario's belabberde carrière als filmster weinig invloed gehad op zijn populariteit – die behaalde en vergrootte hij ondertussen wel met de ruim tweehonderd games waar hij sinds zijn oorsprong in verscheen.

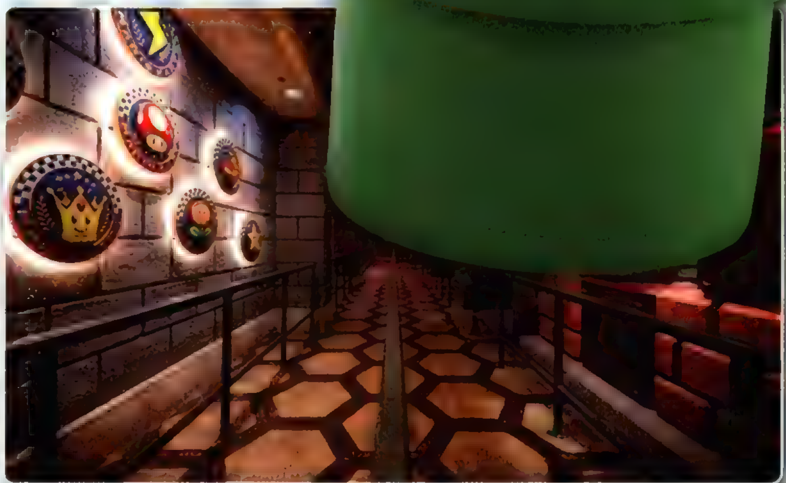
Waaronder vele titels die algemeen tot de beste games ooit worden beschouwd, zoals Super Mario Bros. 3, Super Mario World, Mario Kart, Super Smash Bros., Paper Mario, Super Mario Galaxy en Super Mario Odyssey.

Kerende trend

Met meer dan 650 miljoen verkochte Mario-spellen (dit betreft alleen de platformavonturen, dus zonder randverschijnselen als Paper Mario, Mario Party en Mario Kart) is Mario al zo'n veertig jaar lang verreweg het populairste gamepersonage aller tijden. Wat dat betreft is het eigenlijk wel vreemd dat onze snorremans zich al die jaren relatief weinig buiten de games en consoles van Nintendo heeft begeven.
Gelukkig leven we nu in een tijd waarin die trend wordt gekeerd, met alleen in 2023 dus al de lancering van The Super Mario Bros. Movie, het in februari geopende Super Nintendo World-gebied in Universal Studios, de nieuwe dozen in de Lego Mario-lijn en een shitload aan nieuwe Mario-toys op komst. Zie ook de kaders op deze pagina's.
Of je nu een fervent gamer bent, niet van games houdt, nog niet met games bent begonnen of er juist mee bent gestopt: dit jaar kan niemand om Mario heen. »









MARIO OP DE KEUKENTAFEL

Wil je graag met Mario spelen, maar houden je ouders je schermtijd nauwlettend in de gaten? Of is er zelfs geen scherm in de buurt? Geen nood! Met de volgende bord- en kaartspellen speel je met Mario op de keukentafel, zonder dat je er consoles of beeldschermen voor nodig hebt.

LEVENSWEG

In deze Mario-versie van Levensweg (in het Engels: The Game of Life) beweeg je poppetjes van Mario, Yoshi, Luigi en Peach over het spelbord om munten te sparen en sterren te verzamelen voor de strijd met Bowser. Veel dichter bij Mario Party zal je zonder beeldscherm niet komen. En de verkoopprijs die we op internet zagen viel mee: nog geen twee tientjes!



UNO

Wist je dat Nintendo in 1889 (dat is 134 jaar geleden!) al werd opgericht? Het bedrijf begon toen uiteraard nog niet met videogames, maar met het vervaardigen van... speelkaarten! Het betrof zogenaamde Hanafuda-kaarten, iets kleiner dan de westerse speelkaarten, met kleurrijke opdrukken. Dus is het niet meer dan logisch dat er nu ook een Uno-versie is met iets kleinere speelkaarten en kleurrijke opdrukken, toch?



MONOPOLY

Er zijn al vele versies van Mario-Monopoly verschenen. Dit is een van de nieuwste versies, die zich van de andere onderscheidt met lichtelijk aangepaste regels en geluidseffecten die klinken als je op het vraagtekenblok ramt. Pas op: als je Bowser hoort lachen moet je de bank vijf muntjes betalen!



LEES MARIO

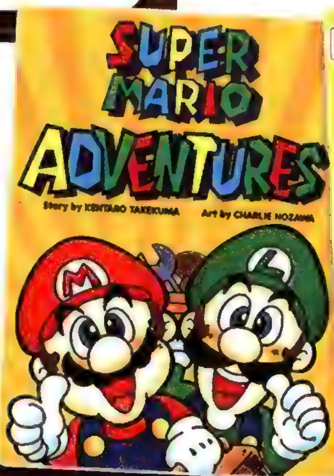
Uit onderzoek blijkt dat elke nieuwe generatie jongeren minder boeken en gedrukte media leest dan de vorige generatie. Dat proces begon in de jaren 70. Dus nou ja, zeg maar sinds games bestaan. Verschrikkelijk hè? Gelukkig bestaan er ook boeken die zelfs voor fervente gamers aantrekkelijk zijn.

SUPER MARIO ENCYCLOPEDIE

Ter ere van Mario's dertigste verjaardag verscheen in 2015 een officiële Mario-encyclopedie. Voor mensen die niet weten wat een encyclopedie is: dit was in het pre-internet-tijdperk een soort fysieke versie van Wikipedia, vaak bestaande uit wel tien tot twintig boekwerken. Deze Mario-encyclopedie zou je kunnen zien als een zeer uitgebreide Wiki over alles wat met Mario te maken heeft, maar dan inclusief de kleurrijke afbeeldingen, de speelse opmaak en het bladerplezier dat geen Wikipedia je kan bieden.

SUPER MARIO ADVENTURES

In 1992-1993 verscheen in het officiële Amerikaanse maandblad genaamd Nintendo Power een vervolg-stripverhaal over Mario dat later als compleet verhaal in beperkte oplage werd uitgebracht. Dat stripboek was een tijd lang lastig te krijgen, maar gelukkig is het inmiddels opnieuw uitgebracht en makkelijk te bestellen voor ongeveer 15 euro.







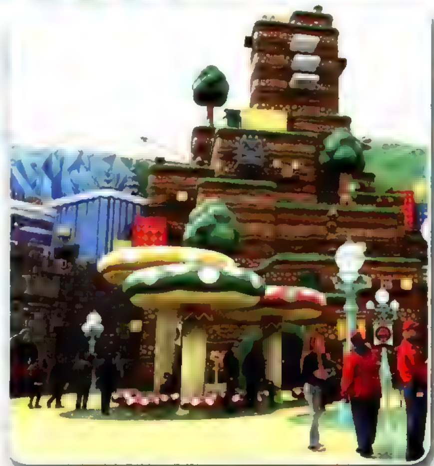






WAAN JE MARIO

De beste plaats op aarde die je als Mario-fan kunt bezoeken is Super Nintendo World, een onderdeel van Universal Studios in Japan. Tot op heden heeft dit parkonderdeel twee attracties. Het kindvriendelijke Yoshi's Adventure voert je op de rug van Yoshi door vrolijk gekleurde werelden, terwijl de dark ride Mario Kart: Koopa's Challenge je op hoge snelheid over een kartcircuit laat racen, inclusief augmented-reality-effecten. Toch is misschien wel de grootste attractie van Super Nintendo World de 'buitenwereld', die helemaal in de stijl van Super Mario 3D Land/World is gebouwd, vol bewegende en interactieve elementen. Sinds begin dit jaar is er ook een Super Nintendo World geopend in Universal Studios Hollywood (in de VS dus), maar helaas ontbreken daar Yoshi's Adventure en flink wat shops en andere features die de Japanse versie wel heeft.



THE ART OF SUPER MARIO ODYSSEY

Uiteraard zijn er ook vele boeken die specifiek over één Mario-game gaan. Meestal zijn dat zogenaamde 'player guides' die een compleet overzicht geven van alles wat je in een game kunt voltooien en verzamelen. Maar misschien nog wel leuker zijn de artboeken, die een indruk geven van hoe een nieuwe Mario vorm heeft gekregen, van de eerste schetsen tot de wonderlijkste wezens en werelden.





SUPER MARIO MANGA MANIA

Al sinds 1991 loopt er in Japan een Manga-serie genaamd Super Mario-kun, met stripverhalen die losjes zijn gebaseerd op games als Super Mario World, Paper Mario, Super Mario 64 en Mario Party. De hele serie is behalve in het Japans ook in het Frans en Spaans te lezen. Pas in 2020 verscheen een Engelstalig deel, het 160 pagina's dikke Super Mario Manga Mania, met enkele van de populairste verhalen. »





SUPER MARIO LEGO

Kleurrijk, speels, interactief, creatief, avontuurlijk, tot de verbeelding sprekend: allemaal beschrijvingen die zowel voor Lego-bouwdozen als voor Mario-games gelden. Daarom was het een van de mooiste gebeurtenissen in de geschiedenis van het universum dat in 2020 Lego en Mario met elkaar werden verenigd. Sindsdien zijn er zowel voor kids als voor oudere fans vele geweldige door Mario geïnspireerde bouwsets verschenen.



MACHTIGE BOWSER

Deze Lego-versie van Bowser wordt met recht machtig genoemd. Niet alleen vanwege zijn prikkelbare uitstraling (voor zijn stekels zijn nieuwe Lego-blokken gemaakt), maar ook vanwege zijn coole functies. Zo bevat deze Bowser verstelbare armen, handen en benen, een verborgen knop om zijn nek en hoofd te laten bewegen en een vuurbalschieter. Hij wordt geleverd met een bouwbaar platform, twee omwerpbare torens en een POW-blok. Dat mag ook wel, voor de 200 euro die deze schurk moet kosten.

SUPER MARIO AVONTUREN-SETS

In 2020 verschenen de eerste Lego Mario avonturen-sets in de winkels, en die werden al snel een groot succes. De gedachte erachter is dan ook even speels als creatief: je bouwwerken zijn niet zozeer fraaie taferelen om ergens neer te zetten, maar een soort hindernisbanen met allerlei interactieve elementen om mee te spelen. Ondertussen zijn er tientallen sets verschenen om met de starterset te combineren, waaronder Bowsers luchtschip, Verstoppertje in Luigi's Mansion en Yoshi's Cadeauhuisje.



STARTER COURSE

SUPER MARIO NES

Waan je terug in de jaren 80 met deze Lego-set, bestaande uit een NES met controller, de cartridge van Super Mario Bros. en een ouderwetse tv die het eerste level uit Super Mario Bros. toont. En ja, uiteraard kun je het klepje van de NES openen om de cartridge erin te duwen. En het wordt nog cooler, want als je aan het hendeltje draait dat aan de zijkant van de tv is bevestigd, scrolt dat fameuze level door beeld, en zie je Mario automatisch over de blokken en vijanden springen. Echt super dus, deze set.



VRAAGTEKENBLOK

Dit Lego-vraagtekenblok is 18 cm hoog, diep en breed. Maar de grote vraag is natuurlijk: wat zit erin? Het antwoord: vier levels uit Super Mario 64! Althans, vier gestileerde Lego-decors die zijn gebaseerd op de fameuze levels Peach' kasteel, Bob-omb slagveld, Besneeuwde berg en Listig lavaland. Je krijgt er tien microfiguurtjes bij: Mario, Yoshi, prinses Peach, King Bob-omb, Chain Chomp, Reuzen-Bully, Mr. I, Lakitu, pinguïn en babypinguïn.

MARIO KIJKEN

Die nieuwe Mario-film ga je natuurlijk in de bioscoop kijken. Maar daarmee hoeft je Mario-kijkplezier nog niet voorbij te zijn. Check bijvoorbeeld ook de volgende films en filmpjes eens – bijna alles is op YouTube te vinden!







BIOSCOOPFILMS

In 1986, een jaar na de release van de meesterlijke en zeer succesvolle videogame Super Mario Bros., verscheen in de Japanse bioscopen de tekenfilm Super Mario Bros. – The Great Mission to Rescue Princess Peach. In de film wordt Mario door zijn tv opgeslokt om in een videogamewereld te belanden, een idee dat we later nog vaak zullen terugzien. Je kunt de hele film met Engelse ondertiteling bekijken. De tweede bioscoopfilm van Mario verscheen in 1993 en betrof een live-actionfilm met voor die tijd een groot budget, beroemde acteurs en een computergeanimeerde Yoshi. Die Yoshi leek echter meer op een achterbakse raptor dan het vrolijke draagdier dat we kennen, en eigenlijk is de hele film een draak. Gelukkig hebben we nu, dertig jaar later, een bioscoopfilm die de naam Super Mario wél waardig is.

AMERIKAANSE TV-SERIES

De eerste tekenfilmpjes van Mario verschenen in 1983 in Saturday Supercade, een programma dat draaide om de personages uit toenmalige arcadehits als Frogger, Q-bert en Donkey Kong (dus inclusief Donkey Kong, Pauline en Mario). In 1989 verscheen de Super Mario Bros. Super Mario Show!, waarin Mario en Luigi voor het eerst door echte acteurs werden gespeeld. De eigenlijke hoogtepunten waren echter de Mario-tekenfilms die tussen de live-action-fragmenten door verschenen. Later verschenen nog veel meer tekenfilmpjes van Mario, in verschillende series, zoals King Koopa's Kool Kartoons, The Adventures of Super Mario Bros. 3 en Super Mario World.

ANIME

In 1989 bracht Nintendo in Japan drie videotapes uit met even korte als vreemde Super Mario-tekenfilms. Zo was de Mario Kirby Masterpiece Video bedoeld om kinderen te leren schrijven, terwijl Super Mario's Fire Brigade kinderen moest leren brand te voorkomen. Mario & Yoshi's Adventure Land had geen educatieve doeleinden, maar liet kijkers bepaalde keuzes maken via een speciale telefoon (serieus!).

RACEN MET MARIO

Uiteraard tref je in speelgoedwinkels naast de Lego Mario-dozen ook vele andere Mario-toys, zoals knuffels, action-figures en andersoortige poppetjes van Mario en vrienden. Wie liever interactief met Mario speelt, zal vooral deze Mario Kart-achtige toys kunnen waarderen.

MARIO RC KART

Deze radiografisch bestuurbare Mario Kart kan met een druk op de knop drifts en tricks uitvoeren.

MARIO RACEBAAN 1

Carrera heeft verschillende Mario Kart-racebanen uitgebracht. Deze nieuwe basisset is wat saai, maar je kunt er andere baanstukken van Carrera aan toevoegen om de races wat spectaculairder te maken – waaronder loopings!

MARIO RACEBAAN 2

De jongste spelertjes zullen zich prima vermaken met deze mechanische race tussen Mario en Luigi.

MARIO DRONE

Waarom over de grond racen als het ook door de lucht kan?

HAPPY MARIO MEAL!

Ter ere van Mario's komende bioscoopfilm is een nieuwe reeks Mario-poppetjes voor de Happy Meals van McDonald's verschenen. Ze zijn zo te zien niet van de beste kwaliteit, maar voor die spinning Lumalee zou ik wel zo'n klef hamburgertje willen verteren. ✖

MARIO-AMIIBO

Van alle Mario-poppetjes die je kunt kopen, voelen de amiibo toch wel het meest alsof je de échte Mario-personages bezit. Wat natuurlijk ook komt doordat je deze scanbare, fraai gemaakte figuurtjes in sommige games daadwerkelijk kunt gebruiken. Wie als Mario-fan amiibo wil kopen heeft geluk (of pech), want er zijn er nogal wat, waaronder een Pixel-Mario, een Dr. Mario en de vele vrienden en vijanden die regelmatig in Mario's games opduiken.

RESIDENT EVIL 4

VERSLAAT VILLAGE

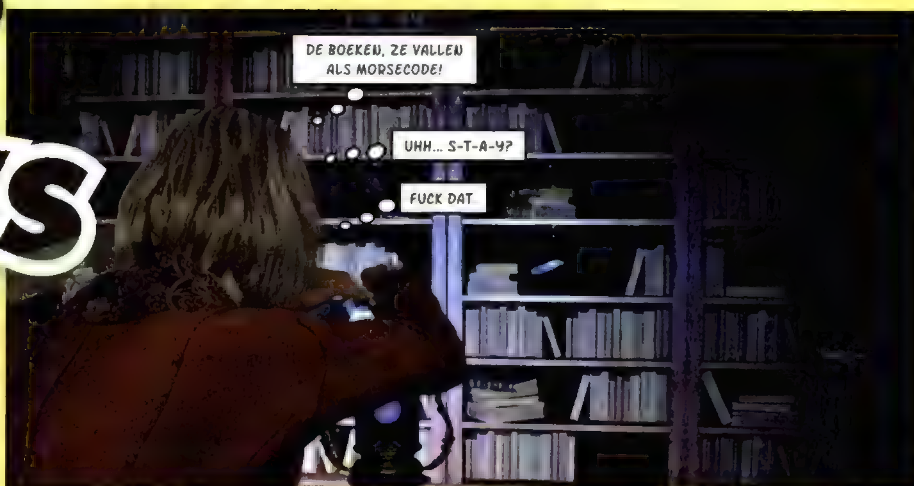
GOLD AWARD

REVIEWS

REVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

Wouter gaat altijd met veel plezier terug naar die gekke wereld vol morbide kunst, bijzonder vormgegeven sleutels en sloten, opmerkelijk geplaatste typemachines en bio-organische bodyhorror. Het ligt in de lijn der verwachtingen dat Resident Evil 4's remake dat allemaal wel moet hebben, en dan nóg wat.



In een retorische discussie over wie de review van de Resident Evil 4-remake zou moeten doen, was ik misschien niet naar voren gekomen als de geschiktste kandidaat. Ik ben een groot Resi-fan natuurlijk, dat zit helemaal Bitores Méndez' snor, maar ik heb nogal een onpopulaire mening over de serie. Het is namelijk goed gedocumenteerd dat ik het vijfde deel veeeeeel meer gespeeld heb dan het vierde, waardoor ik geneigd ben te zeggen dat ik het nogal controversiële 'extreem gespierde, witte man komt naar Afrika en pleegt genocide op inheemse stammen'-deel leuker, niet per se beter vind dan 'extreem stoere pretty boy redt jong meisje door een heel boerendorp plus omgeving af te slachten'. Maar als tegenargument in dit geheel theoretische debat, zou ik kunnen zeggen dat ik juist iemand ben die wel wat verbeterpunten ziet in het op handen en voeten gedragen Resident Evil 4. En dat is nu precies waar een remake voor bedoeld is: om het origineel beter te maken.

Bruin en overrated

De belangrijkste reden waarom ik deel 5 (waarvan de eerste trailer eruitzag als 'een advertentie om arme mensen virtueel af te schieten', zei Stephen Totilo in 2007) leuker vind dan 4, is de herspeelbaarheid van de latere game. Omdat de campaign co-op heeft en er een heerlijke Mercenaries-modus in de game zit die je ook splitscreen of online samen kan spelen, slingerde ik Resident Evil 5 een decennia na release nóg regelmatig aan. Ondertussen heb ik Resi 4 sinds de dag in 2005 dat de game voor GameCube en PS2 gereleased werd, een handvol keren doorgespeeld. Met veel plezier, dat zeker, maar door de overwegend bruine, ongeïnspireerde omgevingen, een aantal pittig saaie gedeeltes (waaronder de Hedge Maze), het hele escortaspect van de game en het feit dat het zich even soepel liet besturen als een trekkar die volgeladen is met kapot gehakte koeien, heb ik er niet even warme herinneringen aan als de meeste liefhebbers van Resident Evil.

"Spectaculairder en spannender dan Resident Evil Village."

Verkenskoppen en instortende torens

Natuurlijk was ik ook aan het begin van deze eeuw niet immuun voor Leons coole man-van-weinig-woorden-charme, het opgejaagde gevoel dat de game me gaf, de lugubere eindbazen, de markante personages en de unieke, bloedstollende dreiging van de Las Plagas. Precies het soort elementen waar goede Resi's uit horen te bestaan. Maar toen de remake van RE4 aangekondigd werd, klom die onmiddellijk naar een hoge markering op mijn lijstje van games in 2023 waar ik het meest naar uitkeek. Juist omdát er mijns inziens een hoop te verbeteren valt aan het origineel, zonder dat er een felle fanboy-furie in mij zou opwellen. En al vanaf de eerste uren blijkt ook daadwerkelijk dat Capcom dit deel flink heeft dúrven aanpakken, net zoals 2 en 3; niet alleen kom je vrijwel meteen nieuwe vijanden tegen in de 'Village', ook is de volgorde van bepaalde gebeurtenissen op de mengtafel gegooid, zijn er zowel in-game als in de cutscenes spectaculaire sequenties toegevoegd, zijn er aangepaste routes door het level heen en is het al snel duidelijk dat je in deze versie van de game niet 'full knife' kunt gaan. Oh maar Leon is gelukkig nog net zo, zo niet nog meer, corny en bijdehand. "Where's everyone going? Bingo?"

woetje • woetje

Niet meegenomen in de beoordeling van deze review is de Mercenaries-modus, want die wordt pas later toegevoegd als gratis DLC.

Bitoris Mendezsis

De genoemde veranderingen zijn in de meeste gedeeltes van deze remakes toegepast, dankzij de toevoeging van elementen uit andere Resident Evil-delen; Mendez is net even wat meer zoals Nemesis geworden, Salazar's Castle heeft iets weg van dat van Dimi-



trescu, je mes heeft durability zoals in RE2 en de besturing is - natuurlijk - meer gelijkgetrokken met dat van de voorgaande remakes. Ergens ook met dat van Resident Evil 5, maar dat is meer toeval - voor mij een fortuinlijke. Want wel meer van mijn kritiekpunten op het origineel zijn aangepakt, waaronder het wat eentonige kleurenpalet, de houterige besturing en zelfs het doolhof is minder vervelend dan in het oorspronkelijke deel 4, waarschijnlijk mede door de soepelere besturing. Tel daarbij op dat de graphics dankzij de indrukwekkende RE Engine flink verbeterd zijn - hoewel nog steeds niet volledig next-gen -, de game nu een crafting-systeem heeft, Leon stealth-kills kan maken, er tal van nieuwe wapens en upgrades, kleine sidequestjes en een aantal leuke character-moments zijn toegevoegd, en je zou denken dat dit de beste survival-horror-remake van de afgelopen jaren is. Maar helaas zijn er wat dingen die de pretty boy en het meiske tegenzit...



SCHIET RAAK EN WIN CHARMS

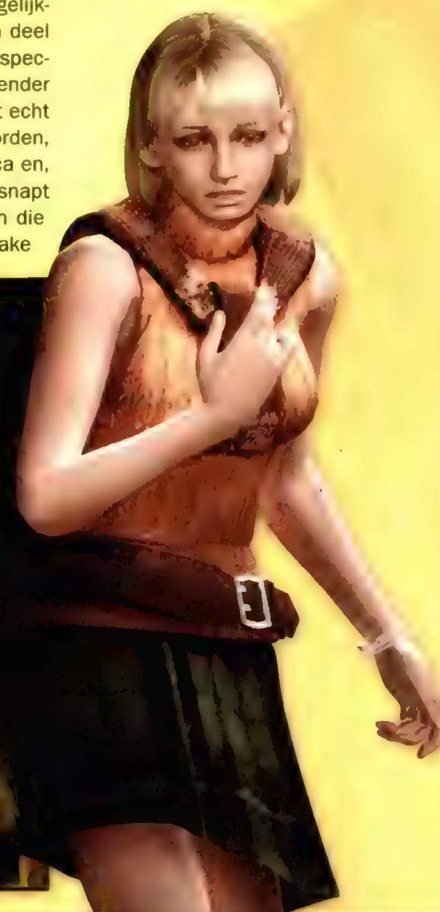
Deze remake zit vol leuke veranderingen en verbeteringen, en een van m'n favorieten is wel wat ze gedaan hebben met de shooting-range mini-games. Vooral de tweede van deze schiettenten heeft een leuke make-over gekregen met een thema dat ik niet zal verklappen, een aanpassing waaruit blijkt hoeveel TLC er in deze rerelease is gestopt. Vergeet dus niet de lift te nemen achter de Merchant bij de Lake en de Grand Hall!

Leon, are you okay?

Ten eerste heeft Capcom het samenspel tussen Ashley en Leon, het eerdergenoemde escortaspect van Resident Evil 4, niet bepaald soepeler gemaakt. Ik snap dat het commando 'stay' weggehaald is zodat Ashley wat minder als een hond behandeld wordt, wel zo respectvol, maar het komt de gameplay niet bepaald ten goede. Het feit dat een van de grote minpunten van het origineel niet minder frustrerend is gemaakt, voelt echt als een gemiste kans voor een remake zoals deze. Daarnaast had wat meer (ingame) dialoog tussen Baby Eagle en Condor de game geloofwaardiger gemaakt, terwijl daarmee tegelijkertijd de relatie tussen de twee een stukje verdiept had kunnen worden. Klinkt misschien als ietwat onredelijke kritiek, maar dat het verbeteren van een verouderd verhaal aan de hand van een remake verre van onmogelijk is, dat heeft Dead Space dit jaar immers al bewezen!

5 de Koning

Ondanks wat aanmerkingen is Resident Evil 4 qua singleplayer een van de leukste Resi-ervaringen van de serie geworden, kwalitatief vergelijkbaar met de remake van deel 2. Wat mij betreft zelfs spectaculairder en spannender dan Village, waarmee het echt een top 3-Resi is geworden, samen met Code Veronica en, jawel, Resident Evil 5. Je snapt natuurlijk wel dat als van die laatste ooit een remake komt, compleet met co-op en Mercenaries-modus - mocht Capcom ooit z'n ten foot pole uit de kast halen om die aan te raken - dat er een nieuwe survivalhorror (remake-)Koning op zal staan. Hoewel ik die discussie, theoretisch of niet, niet zo snel met iemand zou willen voeren. Want soms moet je je onpopulaire meningen gewoon voor je houden.





SCORE 90

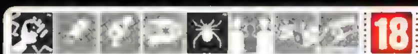
Naast verbeterde graphics en een soepelere besturing, is er echt enorm veel toegevoegd en veranderd aan Resident Evil 4, van subtiele extra's tot en met grote, ingrijpende aanpassingen. De klassieker uit 2005 is daarmee dusdanig gemoderniseerd dat 'ie eigenlijk leuker is dan de meeste Resi-delen en hedendaagse survivalhorror-games.

WOUTER



Een beetje geoefend Resi-Remake-Routinier racet hier in 15 uur doorheen. Een completionist op Hardcore haalt wel het dubbele.

15-30 UREN



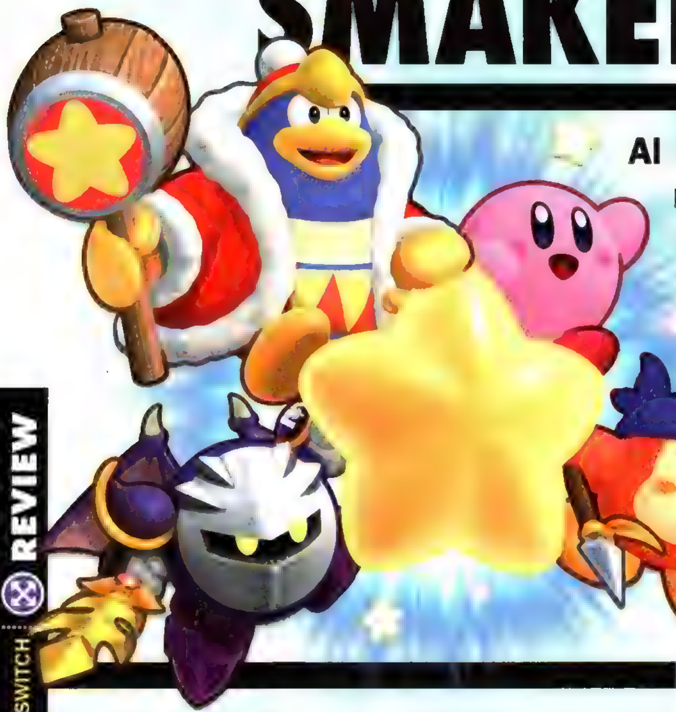
18

BASICS

SURVIVALHORROR
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND DELUXE

KLASSIEK RECEPT MET EEN SMAKELIJK NAGERECHT



SWITCH REVIEW

Al zo lang als Cody kan herinneren stopt hij zijn mond vol met Kirby-games. Het zal je dus niet verbazen dat ook de remake van Kirby's Return to Dream Land moeiteloos in zijn gezicht verdween. Al ging dat wel iets te makkelijk; het hoofdgerecht heeft nauwelijks vlees aan het bot. Gelukkig zorgt het verrassende nagerecht alsnog voor een rond buikje.



Niet al te lang geleden werden we massaal verrast door het vernieuwende avontuur dat we met Kirby mochten beleven in een driedimensionale Vergeten Wereld. Nu, een jaar later, krijgen we opnieuw een Kirby-avontuur voorgeschoteld van ontwikkelaar HAL Laboratory, maar dan een volgens het klassieke Kirby-recept. En eentje die we een goede tien jaar geleden ook op de Wii konden spelen.

Wandeling door het park

Dat Kirby-games doorgaans makkelijk zijn weten we nu wel. Maar de eerste uren van Kirby's Return to Dream Land spannen de f*cking kroon. Ik bedoel, het zijn geen FromSoftware-games, dat weet ik al 29 jaar (klopt, ik ben jonger dan de franchise), maar gewoon even voor de duidelijkheid: van uitdaging is geen sprake in de eerste uren van de game. Richting het einde komt er enigszins verandering in, maar daar kom ik later nog op terug. Zo, dat moest ik even kwijt. Oh, en als we dan toch bezig zijn, hier een korte synopsis van het verhaal: Er is een guy genaamd Magolor en zijn ruimteschip is kapot en die gaan we voor hem fixen.

Enfin, verder is Kirby's Return to Dream Land één groot 2D-feestje en een viering van de klassieke games. Door de verbeterde graphics zag Planet Popstar er nog nooit zo goed uit. En doordat er ontzettend veel leuke en subtiele details in deze wereld zijn verwerkt, raak je er niet snel op uitgekeken. Zo heb ik ruim tien minuten gekeken naar de verschillende gezichtsuitdrukkingen van Kirby bij het gebruiken van de 'sand'-vaardigheid. Hi-Larisch. Waar couch-coopgames als New Super Mario Bros. U Deluxe en Super Mario 3D World + Bowser's Fury (we moeten echt iets aan die belachelijk namen gaan doen) je aan de bank genageld houden met uitdagende en complexe gameplay, weet Kirby's Return to Dream Land Deluxe datzelfde te doen door je te betoveren met Disney-achtige Nintendo-magie en intense schattigheid.

Afwisseling

Als de magie van Nintendo je niet vast weet te houden, dan doen de talloze vaardigheden die je met Kirby kunt opzuigen dat wel. Want naast de bestaande vaardigheden uit het origineel, worden er drie gloednieuwe krachten geïntroduceerd. Zo kun je nu zandsturen als een ware aardemeester, een episch feestje bouwen als Festival-Kirby (bekend van de game Kirby Star Allies) en rondvliegen als Iron Man met bijbehorend robotpak. In totaal kun je nu van 26 verschillende kopieerkrachten genieten. En dan zijn er ook nog een aantal supervaardigheden waar je mee kunt spelen. Denk aan een schermvullend zwaard of een gigantische vuurdraak die je kunt afschieten. Combineer dat met de tijdloze side-scrolling-opzet van de klassieke Kirby-games, en je verveelt je geen moment, zelfs zonder uitdagende levels of interessant verhaal.

Dat de levels weinig uitdagend zijn doet trouwens niet af van het leveldesign in de game. Zeker met de laatste paar werelden bewijst HAL Laboratoy andermaal dat er schoonheid in eenvoud schuilt. Dit komt er het beste uit wanneer je de game alleen doorspeelt, omdat je de opgelegde levelstructuur en bijbehorende hindernissen dan daadwerkelijk respecteert, in plaats van compleet negeert en regelrecht door alle hindernissen heen walst om als eerste de finishlijn te passeren. Hoewel ook dat wel weer leuk is voor de afwisseling.

Super Kirby Smash Bros. Party Deluxe + Dedede's Hammer

Oké, oké, ik geef het toe. Het is toch wel lekker om zulke gametitels te bedenken. Hoe dan ook: los van de variatie in vaardigheden, helpt de mogelijkheid om te kunnen spelen als drie van de beste personages uit de Kirby-franchise - King Dedede, Meta Knight en Bandana Waddle Dee - ook bij de afwisseling. Al is het jammer





dat je dan geen gebruik kunt maken van de kopieerkrachten die je met Kirby kunt opzuigen. Maar doordat de drie personages over zo'n toffe skillset beschikken, heb je daar eigenlijk nauwelijks last van. Voor King Dedede en Meta Knight gelden namelijk dat ze over praktisch dezelfde moves beschikken als hun Super Smash Bros.-versies, inclusief scherpe besturing en behendigheid. Iets waardoor de hand van grootmeester Masahiro Sakurai bijna voelbaar is tijdens het spelen. Wie heeft er in godsnaam kopieervaardigheden nodig als je de hele map kunt doorsteken met het vliegende zwaard van Meta Knight? Helaas iedereen, want sommige kopievaardigheden zijn essentieel om verder te komen in bepaalde levels, MAAR JE SNAPT WAT IK BEDOEL!

"Zeker met de laatste paar werelden bewijst HAL Laboratoy andermaal dat er schoonheid in eenvoud schuilt."

Over afwisseling gesproken. Merry Magoland is trouwens een hele fijne modus om aan te slingeren wanneer je het samenwerken met je maten even zat bent. Hier kun je namelijk een flinke handvol microgames spelen tégen je vrienden, inclusief de beste Kirby-microgame ooit: Samurai Kirby. Heel diepgaand zijn deze spelletjes niet, maar het is wel de modus waardoor je bij de game zal blijven terugkomen. De spelletjes zijn immers perfect voor in de vrijdagavondroulatie met je vriendengroep.

Het nagerecht

Zoals beloofd kom ik nog even terug op de moeilijkheidsgraad van de game. Want ondanks dat hij in de eerste vier uur van de game eigenlijk niet bestaat, neemt hij in de laatste twee uur iets toe. En dan merk je pas echt hoe lekker de platformactie van deze game kan zijn. Kirby kenmerkt zich natuurlijk niet door hele rappe gameplay zoals Mario of Donkey Kong, maar zodra je de besturing goed hebt uitgepluisd kan je alsnog erg strak door levels manoeuvreren. Iets wat je zeker nodig gaat hebben wanneer je de modi speelt die je ontgrendelt na het uitspelen van de basisgame.

Het is namelijk zo dat je niet alleen een hogere moeilijkheidsgraad vrijspeelt, maar ook wordt beloond met een kersverse verhalende modus waarin je als Megolor speelt. Je weet wel, die guy van het hoofdverhaal wiens ruimteschip kapotgaat, wat wij moeten oplossen. Daarnaast speel je ook nog een Arena-modus vrij waarin je het mag opnemen tegen alle bestaande eindbazen van de game. Voor alle drie de modi geldt dat ze wel degelijk lastig zijn. Zeker het nieuwe stukje content van Megolor is uitdagend doordat het een soort van speling op het klassieke Kirby-recept is. Hierin verlies je à la Samus Aran al je krachten en word je gaandeweg sterker door magische punten te verzamelen en deze in te wisselen voor nieuwe vaardigheden. Best geinig!

Dus hoewel Kirby's Return to Dream Land behoorlijk trouw aan het origineel is gebleven, weet het met wat extra endgamecontent en een verbeterd uiterlijk toch wat aan het origineel toe te voegen. Om het een remake te noemen vind ik de make-over wat licht, maar dit is zeker een goede manier voor nieuwe spelers om de klassieke Kirby-games te leren kennen. En laten we eerlijk zijn, we kunnen allemaal wel wat extra Kirby-magie in ons leven gebruiken.





SCORE 72

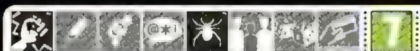
Kirby's Return to Dream Land is een goede manier om nieuwkomers kennis te laten maken met de magie van klassieke Kirby-games. Hoewel het niet volledig als een remake kan worden beschouwd, biedt het spel met de toegevoegde content en een verbeterd uiterlijk wel degelijk wat extra's ten opzichte van het origineel.

CODY



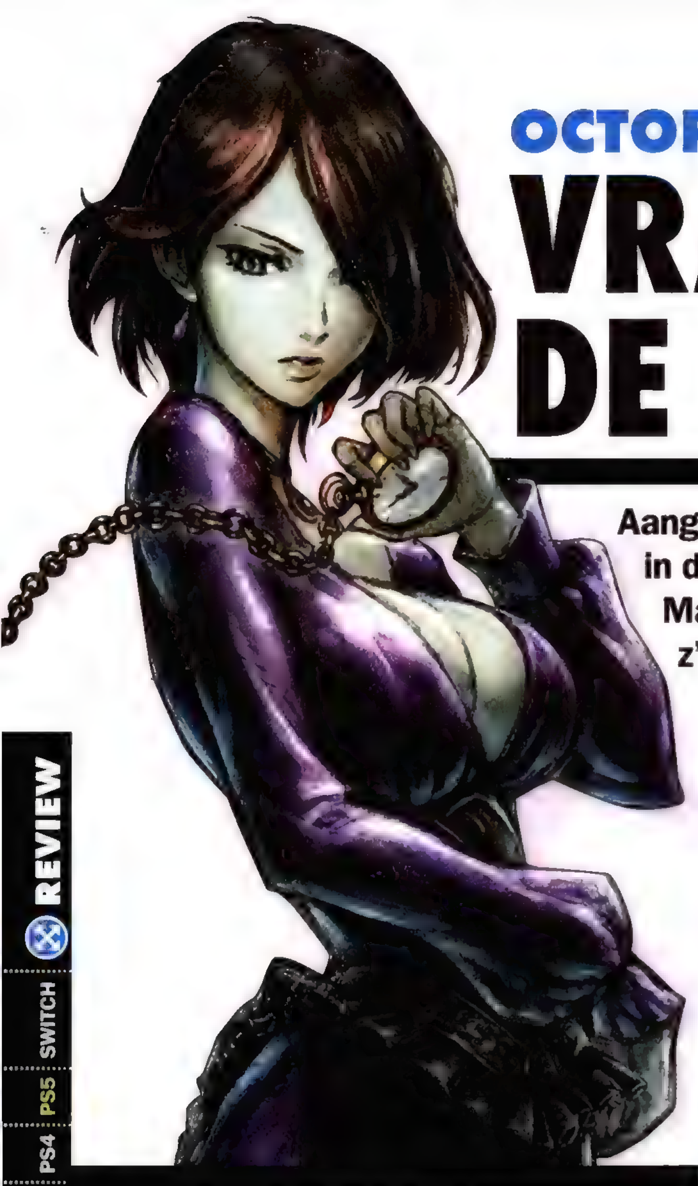
De minigames gaan ervoor zorgen dat het er meer worden.

15 UREN



BASICS

PLATFORMER
NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW



PC PS4 PS5 SWITCH REVIEW

OCTOPATH TRAVELER 2

VRAGEN NAAR DE BEKENDE WEG

Aangezien hij uit Spakenburg komt, kun je PeterKoelewijn midden in de nacht wakker maken voor een heerlijke gegrilde octopus. Maar Octopath Traveler? Die liet toch een wat rare smaak in z'n mond achter. Smaakt het de tweede keer beter?



Octopath Traveler verscheen in 2018 voor de Nintendo Switch en was een van de eerste grote JRPG's voor de console. Je begrijpt, ik keek er reikhalzend naar uit. Toch bleef ik halverwege een beetje steken. De verhaallijnen van de acht hoofdrolspelers, verspreid over het fantasylandschap en begiftigd met unieke vaardigheden en aanvallen, voelden onsamenhangend. Ook de turn-based gameplay was het nét niet. Te bekend, te traag, te stroef, over het algemeen.

Hateful Eight

Wel verdomd mooi, hoor! De 2D-HD-graphics blijven verbazingwekkend goed het pixel-artwork combineren met 3D-effecten, ook in deel 2. Square Enix' studio overtreft zichzelf en experimenteert nog meer met animaties, camerastandpunten en lichteffecten. Ik speelde het op de PS5 en met 60 frames per seconde ziet Octopath 2 er ontroerend mooi uit. Tegelijkertijd verlies je nooit het gevoel een ouderwetse JRPG te spelen. En daar helpt de gameplay ook aan mee.

Je start door een van de acht nieuwe personages te kiezen, deze keer verspreid over meerdere continenten met een flinke zee ertussen (je krijgt later ook een schip). Ze hebben andere achtergrondverhalen, maar wel dezelfde jobs als de personages uit de eerste Octopath. Ook zijn er secundaire jobs die je skillset verder uitbreiden en optionele questlijnen presenteren. De beginjobs zijn vrij standaard voor de doorgewinterde JRPG-speler, maar gaandeweg kan je zo je eigen originele combinaties maken.



Nachtelijke transformatie

De grootste toevoeging is dat je met een druk op de knop van dag naar nacht kan gaan. Dat maakt nieuwe quests beschikbaar, maar nog belangrijker: de acht personages krijgen andere Path Actions. De zwaardvechter Hikari kan overdag dorpelingen uitdagen tot een duel en bij een overwinning zelfs een vaardigheid van ze leren. Maar 's avonds koopt hij diezelfde dorpelingen om voor waardevolle informatie. Waarom Hikari niet 's nachts duelleert en overdag mensen omkoopt? Uuuh, denk er vooral niet te lang over na. Zo kan danseres Agnea 's avonds met haar charmes gewoon gratis spullen van mensen pakken. Wel heel handig, hoor! Alleen de Path Actions worden in de quests nooit echt op originele wijze ingezet. Je kan ze grotendeels negeren als je wil.

JRPG grindset

Dubbelzinnigheid zie je ook op andere plekken in de gameplay. Octopath Traveler 2 voelt net zo open én lineair aan als z'n voorganger. Op de wereldkaart zie je waar het volgende hoofdstuk van ieder personage start en welk level je ongeveer moet zijn. Daartussen vind je redelijk lineaire paden met af en toe een aftakkinkje voor een kistje. De simpele, willekeurige encounters (die als vanouds onzichtbaar zijn voordat je ze start) worden afgewisseld door soms verrassend moeilijke eindbazen. Die dwongen me om meer dan eens terug te keren om op de lineaire paden te grinden.

HUH, WAAR IS DE OPEN HAARD?

JULLIE BELOOFDEN EEN SCHOUWSPEL!

"Een game kan nostalgisch aanvoelen zonder de gameplay ouderwets te maken. Octopath Traveler 2 denkt daar anders over."

Zelfs als ik rekening hield met m'n equipment en het exploiteren van vijanden hun zwaktes voor specifieke wapens en elementaire magie.
Prima als je die ouderwetse grindy JRPG-mentaliteit leuk vindt, maar ik hou van wat meer opties. Die heeft Octopath Traveler 2 te weinig toegevoegd. Je hebt wel twee versnellingen in gevechten voor vluggere animaties, en tussenfilmpjes spoel je eenvoudig vooruit of skip je helemaal. Maar random encounters kan je dan weer niet uitzetten, en andere moeilijkheidsgraden ontbreken ook. Dat doet Bravely Default, ook een oldschool JRPG van Square Enix, toch beter.

Samen alleen

Een game kan nostalgisch aanvoelen zonder de gameplay ouderwets te maken. Octopath Traveler 2 denkt daar toch anders over. Er is te weinig gedaan aan de minpunten van zijn voorganger. Zo voelen de verhaallijnen van de acht personages voor het grootste deel weer opzichzelfstaand aan. Er zijn af en toe wel skits tussen twee personages, die aan de Tales Of-games doen denken. Ook zijn er Crossed Paths die volledige zij-avonturen tussen twee helden presenteren. Mooie toevoegingen, maar bij de hoofdavonturen geldt dat voor het grootste deel de acht hoofdrolspelers nauwelijks met elkaar praten. Zo jammer, want die gezamenlijke karakterontwikkeling vind ik een van de leukste dingen aan JRPG's! Dat gezegd hebbende, ik heb zeker genoten van Octopath Traveler 2. De personages zijn origineler geschreven, het verhaal wordt filmischer gebracht en de muziek is goddelijk; het weet perfect de toon van ieder verhaal neer te zetten. Maar het 16-bits RPG-genre is inmiddels drukbevolkt en je kan je tijd maar aan één avontuur tegelijk besteden. Uh... behalve in Octopath Traveler 2, die acht avonturen bevat. Shit! Ik heb de analogie verpest! ✪



SCORE 75

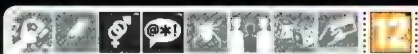
Onder de bloedmooie presentatie schuilt een prima JRPG die helaas iets te veel in oude glorie blijft hangen. Nostalgisch zijn is superleuk, maar dingen als de random encounters, de turn-based battles en het verhaal zijn in moderne RPG's echt beter geworden. Dat verwacht ik ook van Octopath Traveler 2.

PETER



En nog vele uren meer als je alle sidequests doet.

60 UREN



BASICS

RPG
SQUARE ENIX/ACQUIRE
1 SPELER
OUT NOW

COMPANY OF HEROES 3

ZAND, PIZZA EN TANKS



Volgens Steam heeft Raf de voorbije tien jaar net geen 1700 uur versleten op de virtuele WOII-slagvelden van Company of Heroes 2. Geen kritischere speler dan ~~iemand die er destijds bij was~~ de fan van de voorganger om deze derde in de reeks te checken. Staat de Steam-teller tegen 2033 weer zo hoog?



De laatste keer dat een ontwikkelaar iets nieuws én de moeite waard bijdroeg aan het real-time-strategiegenre was dat Relic in 2006 met Company of Heroes. Terecht nog altijd een van de hoogst scorende RTS-games ooit. De opvolger bracht minder innovatie, maar geniet vandaag, tien jaar na release, nog steeds van een enthousiaste spelers-, competitieve en modding-commmunity. Die keken net als ik hongerig en tegelijk zenuwachtig uit naar Company of Heroes 3.

Ein tolles Wiedersehen

Eerst en vooral: op het virtuele slagveld voelt Company of Heroes 3 niet echt als een grote stap voorwaarts in vergelijking met zijn voorganger. Je manoeuvreert nog steeds kleine squads soldaten, pantservoertuigen en andere klassieke WOII-units over een met zorg uitgewerkt terrein. Je maakt daarbij gebruik van hun individuele skills en uitrusting, en van dekking, choke-points en flankmanoeuvres. Micromanagement is zeker een ding in deze game, maar gaat nooit doorwegen en speelt vooral een rol tijdens contact met de vijand. Het (mini-)basisbouwen en resources inzamelen is nog steeds zijn elegant gestroomlijnde en ongecompliceerde zelve.

"Een campagne die je makkelijk twee of drie keer wil afwerken."

Wordt het je alsnog te intens en chaotisch? Dan is er nu de optie om de actie op 'tactische pauze' te zetten. Je kan dan je orders op eigen tempo uitdelen. Die pauzeknop is uiteraard exclusief gereserveerd voor de singleplayer. Het is ook meteen een van de grootste veranderingen op het real-time-gedeelte van de game. De rest van de nieuwigheden zijn vooral verfijningen en extra's. Best aardig vaak, maar ze gooien de gameplay voor de Company of Heroes-veteraan niet echt om. Denk onder andere aan: een takelwagen die wrakken kan wegslepen en herstellen, infanterie die kan meerijden op een tank, meer slagkracht bij hoogte- of flankvoordeel, bezette gebouwen breachen of zwaar geschut aan een trekhaak hangen.



WO IV

Company of Heroes 3 telt vier grote spelmodi. Er is de singleplayer-campagne, de co-op vs AI, de altijd intense competitieve PvP en nu is er ook die nieuwe 'Dynamische campagne'. Over die laatste straks meer. Alhoewel ze misschien wel de reden is dat de gewone singleplayer-campagne eerder aan de korte kant is. Weinig meer dan een half dozijn – weliswaar fraai uitgewerkte – scenario's waarin je met Rommels Afrikakorps de geschiedenis herschrijft. Deze campagne wordt met tussenfilmpjes ietwat overbodig in een 'diep menselijk' verhaal gekaderd en wordt bizar genoeg ook nog eens verteld door personages aan de tegenzijde.
Over de co-op en competitieve multiplayer kan ik kort zijn. Ik verwacht in de nabije toekomst een paar tweaks die wat kleine pathfinding-issues



MODFEST

Weinig games zijn zo modvriendelijk ontwikkeld als Company of Heroes 3. De game zelf kwam tot stand in dialoog met de community (en telt daarom waarschijnlijk zo weinig drastische verschillen met de voorgangers). Daarnaast zie je bovenaan op het hoofdmenu een knop 'mods' en kan je er gif op innemen dat daaronder een jarenlange aanvoer aan nieuwe content te vinden zal zijn.

uit de weg helpen en de altijd heikele balans perfect krijgen, maar voor de rest is dit gewoon Company of Heroes 2.1. En daar is absoluut niets mis mee. Had ik na zoveel jaar op iets meer vernieuwing gehoopt? Ja, ergens wel, maar tegelijk ben ik blij dat er aan de voor mij winnende formule niet te dramatisch geknoeid is. Wel een klein en misschien net zo persoonlijk kritiekpunt: net zoals in de laatste afleveringen van Age of Empires en The Settlers, had ik ook hier de camera graag iets verder kunnen uitzoomen voor meer overzicht. Al stoort het me hier wel het minst.

Rome Total War 1944

Voor dat vierde luik, die dynamische campagne, gaan de makers de Total War-toer op. Oké, de volledige strategische speelmap beslaat hier geen continent, maar slechts een stuk Zuid-Italië. Een regio die jij, deze keer aan de kant van de Amerikaanse en Britse Geallieerden, uit de klauwen van de Krauten rukt. Je verschuift een gradueel toenemend aantal legers en slagschepen. Je neemt steden, vliegvelden en andere strategische locaties in. Je houdt een oog op bevoorradingslijnen en missiedoelen om je troepen operationeel te houden en je generaals gelukkig (lees: je bent gul met strategische bonussen). Wanneer een van jouw legers dat van de vijand kruist of je een stad wil innemen, schakelt de game over naar een real-time scenario. Die komen met verschillende objectieven. De meest voorkomende zijn standaard: 'controleer meer strategische punten dan de vijand' of 'veeg hem van de kaart'. Om herhaling tegen gaan kan je die vaak automatisch laten beslissen, al mis je daarmee wel de kans op extra credits om aan upgrades en andere bonussen te spenderen. Een verrassend groot aantal voert echter een reeks heel gevarieerde en specifieke scenario's op. Tel daar de uitgebreide reeks opties bij op om de mogelijkheden van je legers op het terrein én op de overzichtsmap uit te breiden/diepen, plus de manieren waarop strategische upgrades de real-time tactiek beïnvloeden, en je krijgt een campagne die je makkelijk twee of drie keer wil afwerken. Op evenveel verschillende manieren, maar misschien niet meteen na elkaar.



SCORE 85

Een aardige, korte singleplayer-campagne plus een boeiende, langere campagne van de dynamische variant. Door een paar voorzichtige tweaks aan de bewezen coöperatieve én competitieve multiplayer is dit voor veteranen een no-brainer, en voor nieuwkomers een topper in het genre.

RAF



Minimaal tientallen uren, maar vraag het me in 2033 nog eens.

1700 UREN?



18

BASICS

RTS
RELIC ENTERTAINMENT/SEGA
1-8 SPELER
OUT NOW

ATOMIC HEART

EEN ODE AAN DIE STAD ONDER DE ZEE, EN ZOVEEL MEER



Na jaren wachten durft Marvin niet eens meer te hopen dat hij de komende tijd een goede nieuwe BioShock-game kan spelen, laat staan dat ontwikkelaar Ken 'development hell' Levine het met zijn aankomende titel Judas kan flikken. Gelukkig worden er ook in Europa games gemaakt. Hoewel dat hier hand in hand gaat met typische 'Eurojank'-elementen, begon de BioShock-tatoeage op Marvins pols flink te vibreren van Atomic Heart.

REVIEW

PC | XBOX SERIES X/S | PS5



Het lijkt qua timing misschien niet het beste moment om een game als Atomic Heart uit te brengen, maar de Russische ontwikkelaar Mundfish probeert ons duidelijk niet een portie Rusland-verheerlijking voor te schotelen. De game lijkt eerder een liefdesbrief aan een hoop westerse producten, waaronder BioShock, Wolfenstein en zelfs Portal. Sterker nog, ik moet me inhouden om niet meer parallellen te trekken - wat me aanzienlijk beter lukt dan de ontwikkelaar, gezien de veelvoud aan mechanics die in deze game zijn gepropt.

Atoompunk

In deze alternatieve tijdlijn, anno de jaren 50 van de vorige eeuw, heeft de Sovjet-Unie de Tweede Wereldoorlog overtuigend gewonnen en staat het op het punt om zijn machtspositie te verstevigen door middel van baanbrekende technologie die zelfs onze 21ste-eeuwse pet te boven gaat. Het resultaat is een heerlijk staaltje atoompunk: een uniek vormgegeven, retrofuturistische spelwereld met een communistische twist. Daar word je op een leuke manier aan geïntroduceerd wanneer je een stel hypermoderne eilandjes in de lucht (met daarop onderzoeksfaciliteiten en fabrieken) bezoekt. Klinkt bekend, he?

Wat ook bekend moet klinken is dat de figuurlijke poep de ventilator onvermijdelijk raakt; de robots slaan door en jouw auto-- uhh, vliegmachine crasht. Zodra je wakker wordt is praktisch iedereen op de eilandjes tot pulp geslagen. Aan jou om alles weer in orde te maken zodat de volgende fase van een wereldwijd USSR-plan kan starten: Kollektiv 2.0. Oh, wie jij bent? Denk daar maar niet te lang over na, want je personage herinnert zich niets. Maar doe vooral wat de mensen je via een oortje vertellen dat je moet doen, would you kindly?



Polymeer of minder?

Allerlei robots, en later zelfs mutanten, staan je op te wachten, maar gelukkig heb jij wapens en krachten om je mannetje te staan. Met dank aan jouw unieke handschoen en de Polymer-uitvindingen van de USSR kun je onder andere vijanden bevriezen, elektrocuteren (waarmee je ook camera's tijdelijk kunt uitschakelen) en tijdelijk de lucht in bonjouren door je hand naar ze toe te bewegen. Er zijn allerlei upgrademogelijkheden voor deze krachten, en het toffe is dat je gaandeweg al je punten kunt resetten om in één klap je build te veranderen, bijvoorbeeld om 'm aan te passen aan de huidige situatie.

Er zijn diverse wapens om te craften en upgraden, maar om dat te doen moet je blauwdrukken zien te vinden. De uniekste exemplaren (denk aan een warmtebeeldvizier) zijn diep verborgen in onderzoeksfaciliteiten, verspreid over de semi-open wereld van Atomic Heart, en dat is waar je de meeste Portal-achtige puzzels tegenkomt. Ze zijn zeker niet baanbrekend, maar wel leuk verzonnen en spelen lekker weg; zo

moet je regelmatig metalen platformen op en neer laten bewegen door magneten in plafonds en muren te manipuleren. Ook is hier ruimte voor heel wat humor – al dan niet in de vorm van poppen (met snorren) in suggestieve houdingen.



Crispy cringe

Eenmaal zo'n blauwdruk gevonden, wil je natuurlijk gaan sleutelen aan je wapen, en dat is waar de lelijke kant van Atomic Heart z'n kop opsteekt. Niet omdat het sleutelen zelf niet werkt, maar omdat je het moet doen via een robot die om geen enkele reden belachelijk oversekst is, en continu kreunt over hoe je dingen in haar moet steken.

Atomic Heart kent aan de ene kant fantastische worldbuilding, met leuke robots en onwijs veel lore en verhalen die je tot je neemt via PC's en audiodagboeken (wie had dat verwacht?!). Zelfs via lijken, die na hun dood nog eventjes kunnen praten door de technologie in hun hoofd - wat hilarische taferelen oplevert. Aan de andere kant probeert ontwikkelaar Mundfish op de meest onverwachte momenten ontzettend edgy te zijn.

"Voelt op momenten aan alsof het een moderne klassieker wordt."

Dat verneukt niet alleen regelmatig de anderzijds uitstekende sfeer van de game, maar maakt soms ook meeslepende momenten tot een cringefestijn door de bijdehante opmerkingen van hoofdpersonage P-3. Ik snap werkelijk niet waaróm. Als je alle edgy content en opmerkingen van hem eruit sloopt, zijn belachelijke catchphrase - "crispy critters", ja? - in de prullenbak gooit en hem niet om de haverklap tegen voorgeprogrammeerde stukken metaal laat schreeuwen die gewoon hun werk doen, is er nog steeds meer dan genoeg over om een goed verhaal mee te vertellen. Maar nee, er zitten nou eenmaal een paar vrouwelijke robots in de game die geschreven lijken te zijn door een zolderkruipende edgelord ("watch out, I have delicate internals").

Om te Eurojanken

Atomic Heart is een toffe, diepgaande, maar o zo verwarrende game. Het doet zoveel dingen ontzettend goed, zoals wanneer je een paar wapens hebt verzameld en zeeën aan robots en mutanten te lijf gaat met uitstekende schietactie. Maar er zitten ook verplichte stealth-momenten in (zeker aan het begin) die de flow er onnodig uithalen. Toen ik voor het eerst een kamer leegloote voelde dat góddelijk - je houdt F in en zuigt alles naar je toe als een lootstofzuiger - maar de verplichte inventory management is zwaar irritant en zorgt zelfs voor crashes. De wereld is leuk verzonnen en prachtig vormgegeven, maar veel van de doelstellingen zijn compleet inspiratieloos. Verzamel de vier canisters, vind de vier ledematen van deze kapotte robot, etc. - en nee, dat P-3 daar regelmatig over klaagt maakt het niet beter.



Het verhaal is interessant en ik was continu aan het nadenken over wat de onvermijdelijke, BioShock-achtige twist zou zijn, maar de animaties en modellen zijn om te (Euro)janken. Met dat laatste kan ik wel leven, gezien ik een groot liefhebber ben van veel Eurojank (à la Gothic en Two World), maar steevast staat er een irritante loot-notificatie vastgeplakt op het scherm tijdens de cutscenes, wat weer enorm afleidt. De muziek is uiteenlopend, past bijna altijd erg goed bij de situatie en kent enkele leuke easter eggs. Dialogen met je handschoenen worden dan weer regelmatig afgekapt omdat je net een metertje te ver doorloopt. Hoge hoogtes, diepe dalen.

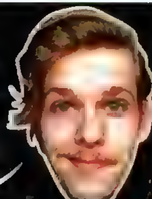
(G)een moderne klassieker

Ook zijn er een hoop bugs, zoals uitgerekte dode vijanden, gebugde npc's die niet doen wat ze moeten doen, vijanden die ineens door muren schieten en spullen in de inventory die niet willen verschuiven, om er een paar te noemen. Op pc missen er hele belangrijke opties; zo is er geen FOV-slider en kun je muis-acceleratie niet uitzetten. Het is zo jammer, want ik heb me nog steeds ontzettend goed vermaakt met Atomic Heart. Er zijn momenten dat de game aanvoelt alsof het een moderne klassieker wordt, ware het niet dat daar snel een einde aan komt door eerder genoemde problemen. Het is een grote liefdesbrief aan BioShock en probeert dat niet te verhullen, en dat waardeer ik enorm, maar er zijn te veel gebreken om hier een hoog cijfer aan te hangen. Wel blijf ik ontwikkelaar Mundfish in de gaten houden, want dit is hun eerste game, en het smaakt zeker naar meer.

SCORE 74

Atomic Heart is een liefdesbrief aan BioShock, maar de setting is uniek genoeg en de wereld geschift genoeg om compleet op eigen poten te kunnen staan. Prima actie, worldbuilding en verhaalvertelling worden helaas afgewisseld met mechanieken die de flow uit de game halen of compleet overbodig zijn. Mundfish had de omvang beter kunnen beperken, want achter de veelvoud aan tegenvallende elementen schuilt een fantastische game.

MARVIN



Kan sneller, maar ook langzamer als je de optionele content verkent.

15 UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
MUNDFISH/
FOCUS HOME INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | REVIEW

THE SETTLERS: NEW ALLIES

SCHATTIG MET EEN VLEUGJE IDE



Mocht Nederland ooit helemaal onder water komen te staan, dan zouden we natuurlijk een andere plek moeten vinden voor de redactie. Gek genoeg heeft Tjeerd al een heel plan klaarliggen. Waarschijnlijk huren we gewoon een grote aanhangwagen, want die idioot heeft te veel Settlers gespeeld en in zijn zogenaamde plan spelen boten, hout en stenen een iets te grote rol.



"Yippeee! We hebben weer eens een mooie goudader gevonden, generaal opperbouwmeester Tjeerd de Beste!", aldus een van mijn vele trouwe onderdanen. Deze hondstrouwe poppekes zijn allemaal stuk voor stuk hard aan het werk om voor de zoveelste keer eer en glorie te vergaren voor ons volk. Het volk dat om een of andere rare reden na die eer en glorie op een compleet andere plek weer opnieuw moet beginnen. Waarom? Omdat het Settlers is, natuurlijk.

Yippeee!

Die 'Yippeee!' in kwestie is een fijne throwback naar mijn jonge(re) jaren, waarin ik eerdere delen van The Settlers speelde en een heleboel Yippee's heb mogen meemaken. Het koddige karakter van de games is een van de redenen waarom de serie mij zo nauw aan het hart ligt: je schattige en ijverige onderdanen zijn een volkje waar je graag (weer) een nieuwe nederzetting mee op wilt bouwen. Met een rustgevend muziekje op de achtergrond je snoepige dorpje langzaam uitbreiden, zorgen dat er genoeg voedsel is en dat je volkje een beetje fatsoenlijk verdedigd wordt, en natuurlijk de wereld verkennen, want waar zijn we nu weer verzeild?

"Dan zal het militaire gedeelte wel goed op orde zijn, zou je denken. Helaas."

Dat ene gevoel

Dat gevoel geeft The Settlers: New Allies gelukkig nu ook weer. Het stijltje is aandoenlijk, de muziek is heerlijk kalmerend en jouw taak is vergelijkbaar. Zoals gewoonlijk moet je zo snel mogelijk een soepel lopende economie neerzetten, en ervoor zorgen dat alles op rolletjes loopt. Waar je ook kijkt in je dorp, overal kun je meegluren met wat je bewonertjes aan het doen zijn; van het kappen van een boom, het zagen van planken tot het bouwen van nieuwe gebouwtjes. Het is dus absoluut geen straf om opnieuw te beginnen met The Settlers en weer een mooi dorpje neer te zetten.

Simpele versie

Maar het duurt niet lang voordat opvalt dat er bij het ontwikkelen van New Allies meer de focus is gelegd op het simplificeren van wat we al kennen, dan het verder uitwerken van een succesformule. Een voorbeeld is dat je nu drie types settlers hebt: de dragers, die al je spulletjes van A naar B dragen, de militaire units en de ingenieurs. De ingenieurs zijn de bouwers, de pioniers die je land uitbreiden én op zoek zijn naar grondstoffen. Dat scheelt gegoochel met verschillende units, maar tegelijkertijd kosten de hamertjes die ervoor nodig zijn relatief veel materiaal, waardoor je snel zonder stenen kunt komen te zitten (stenen zijn nogal schaars). Een ander nadeel is dat deze ingenieurs voor de duvel niet bang zijn, waardoor het vaak voorkomt dat je een klein leger van deze kostbare alleskunners verliest omdat ze stoïcijns door blijven zoeken naar grondstoffen terwijl er



ITITEITSCRISIS



een vijandig vuurpeloton voor ze staat.

Voedsel is overrated

Nog veel erger is dat in New Allies het uiteindelijk grotendeels draait om het groeien van je leger en het vernietigen van je vijanden. En dat terwijl de economie meer een bijzaak is. Het leukste aan Settlers heb ik altijd gevonden om ervoor te zorgen dat je poppekes voedsel krijgen en die voedselketen en de rest van je industrie op de meest efficiënte manier in te delen. Maar in deze versie heb je niet eens voedsel nodig. Goed, het helpt wel om bepaalde gebouwen een boost te geven, maar het is niet per se nódig. Mocht je alsnog een goedlopende economie op hebben gebouwd, dan kun je misschien nog beter een haven bouwen en je goederen verkopen en juist gericht inkopen doen op wat je nodig hebt. Maar met wie je zakendoet? Geen idee! Het is zo gesimplificeerd dat het eigenlijk nergens meer op slaat - voor mij een enorme domper.

Steen, papier, me bolle reet

Dan zal het militaire gedeelte wel goed op orde zijn, zou je denken. Helaas. Er is een viertal standaard units dat je kunt trainen: een scout, een krijger met een bijl (wat ingame juist weer een speer lijkt), een krijger met zwaard en schild en een boogschutter. Als je geavanceerde gebouwen bouwt, heb je ook nog de mogelijkheid om units te trainen die sterker zijn en beter gebouwen kunnen vernietigen, of een magisch element aan je aanval toevoegen. Die zijn meer voor de endgame, aangezien je daar goud en edelstenen voor nodig hebt. De bedoeling van deze unit-samenstelling zou je uit moeten dagen om op basis van steen-papier-schaar je strategie te bepalen, maar je hebt te weinig controle over je units om dit daadwerkelijk uit te voeren. De medic en het medichuisje zijn ook wegbezuinigd: je units healen automatisch en er is geen mogelijkheid om ze te levelen zoals in voorgaande delen wel het geval was.

Kutidee

Nog irritanter zijn de wachttorens in New Allies. Daar zijn twee versies van: een standaard wachttoren met een soort getimede special waarmee er tientallen pijlen uit schieten, en een toren die een speciale ability heeft die je units healt en ook zichzelf repareert. Samen zijn deze torens zo enorm overpowered, dat je makkelijk legers van meer dan twintig soldaten (kost je zo een kwartier om dat te recruiten) stukslaat op twee torentjes. Ook weer een systeem dat voorheen veel beter was uitgewerkt, toen je kon kiezen hoeveel soldaten je in je torens posteerde en naar mate daarvan een toren beter of minder goed te veroveren viel. En dan zijn er ook nog de hemeltergende Decoys, een paar houten nepsoldaten die tien van jouw units afleiden terwijl ze aan moes worden geschoten door de tegenstander. Wat een KUTIDEE!

PIONEERS OF PAGONIA

In 2018 werd de nieuwe Settlers aangekondigd. Het team, geleid door Settlers-bedenker Volker Wertich, zou de serie terugbrengen naar het succes dat het ooit had. De verwachtingen waren hooggespannen, maar vlak voordat The Settlers: New Allies zou uitkomen in maart 2022, werd de closed beta bar slecht ontvangen door fanatieke Settlers-fans. Ubisoft besloot daarop om de game een jaar uit te stellen en te werken aan de kritiekpunten van fans: de focus lag te veel op het militaire gedeelte en te weinig op de ontspannen gameplay waarin je op je gemak een dorpje en economie bouwde. In de tussentijd bleek ook nog eens dat Wertich om onduidelijke redenen het ontwikkelteam had verlaten. Vlak voor de release van New Allies kondigde hij zijn nieuwe project aan: Pioneers of Pagonia.





SCORE 75

Ook al geeft The Settlers: New Allies het gevoel van de echt leuke Settlers-games met z'n koddige stijltje en schattige settlers, het kan niet verbloemen dat deze game kampt met een joekel van een identiteitscrisis. Hoe verder ik speelde in New Allies, hoe bozer ik werd van de onbegrijpelijke keuzes die de veelbelovende basis van deze game tenietdoen.

TJEERD



20 uur voor de campagne, daarna kun je verder met de PvP-modus.

20+ UREN



BASICS

RTS
BLUE BYTE/UBISOFT
1-8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

LIKE A DRAGON: ISHIN

YAKUZA ISHIN DE WAR

De Yakueeeuh... Like A Dragon-games zijn altijd behoorlijk eigenzinnig geweest en het uitstapje in de vorm van Ishin is het absolute toppunt. Florian vindt deze spin-off dan ook iets minder goed geslaagd.





REVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

Ja, ook ik werd net als zo ongeveer de rest van de westerse wereld pas echt fan van de serie toen Like A Dragon uitkwam in 2020. De personages, over the top humor, gameplay, minigames, turn-based battles en vooral de setting van de prachtig nagemaakte wijken van Tokio waren op mijn lijf geschreven. In de tussentijd heb ik ook andere Yakuza-games gespeeld, die ik ondanks de real-time-gevechten erg vermakelijk vond.

weetje • weetje

Ishin is alleen te spelen met Japanse stemmen. Wel zo authentiek, maar tenzij je de taal spreekt moet je dus de ondertiteling lezen.

Samoerai

Ishin is echter een beetje een vreemde eend in de bijt. Deze game speelt zich af tijdens de hoogtijdagen van de samoerai, zo rond het jaar 1860. De felverlichte omgevingen van de propvolle en chaotische wijken van Tokio, zoals je gewend bent van de andere games, zijn dan ook vervangen door pittoreske dorpjes met oude winkeltjes en barretjes. Ondanks dat ik ook daar de charme wel van kan inzien, is het ontwerp een stuk saaier en is er veel minder te zien. Je bezoekt wel verschillende wijken, maar het lijkt behoorlijk op elkaar en wordt al snel repetitief.

For honor

Gelukkig zijn de personages wel heerlijk als vanouds en lijken ze voorouders te zijn van bekende personages uit de games die zich wel in de huidige tijd afspelen. Sterker nog... nah, nu zeg ik al te veel, maar ik zal je wel verklappen dat het verhaal zowel fans als nieuwkomers zal verrassen. Het zit vól plottwists die niemand aan ziet komen.

Wat dat betreft zit het goed met Ishin en laat ontwikkelaar Ryu Ga Gotoku nogmaals zien een meeslepend, gewelddadig verhaal te kunnen maken, met het bekende Japanse 'for honor' als ondertoon. En dat met een komisch randje; opnieuw knap gedaan. Al moet ik wel zeggen dat de stoere gangster-achtige types een behoorlijke mismatch zijn met de oldschool setting.

Drunken master

Wat gameplay betreft lijkt Ishin behoorlijk op de vorige games uit de serie met z'n real-time battles, waarin je on the fly kunt wisselen tussen de zogenaamde 'battle-stances' die je gaandeweg vrijspeelt. Zo kan je de focus bijvoorbeeld leggen op brute aanvallen met je zwaard, op verdedigende acties of juist te werk gaan met je blote vuisten.



KENZAN?

In 2008 kwam een spin-off uit die nog veel eerder afspeelde in de tijdlijn dan Ishin, genaamd Like A Dragon: Kenzan. Ook deze game is nooit uitgekomen buiten Japan, maar wordt door de Japanners gezien als de beste spin-off. Misschien krijgen we in de toekomst dus ook wel een remaster voor Kenzan?



"Het lijkt voor ons misschien wel een nieuwe Like A Dragon-game, maar dat is het natuurlijk totaal niet."

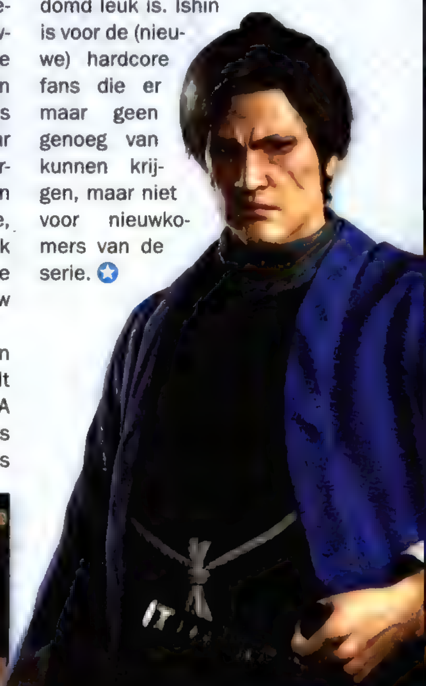
En dan is er ook nog een battle-stance, waarin je als een soort drunken master een revolver kunt gebruiken, in combinatie met je zwaard. Deze moves zijn heerlijk belachelijk, behoorlijk effectief tegen groepjes van vijanden en mijn absolute favoriet.

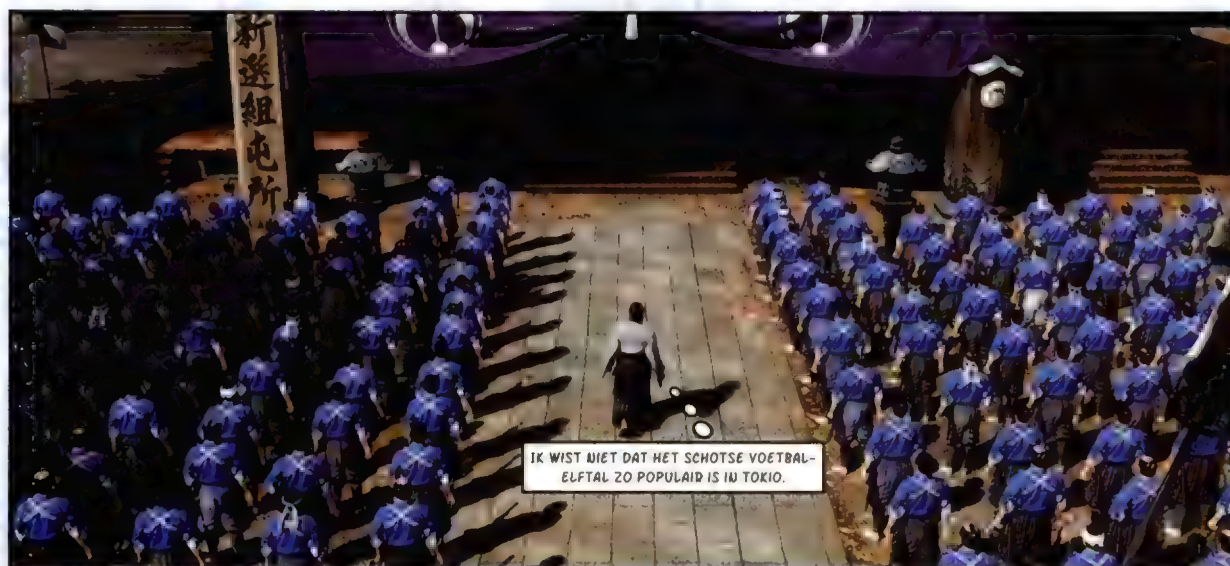
Trooper Cards

Nadat je een aantal uur hebt kunnen wennen aan de verschillende battle-stances worden de zogenaamde Trooper Cards geïntroduceerd. Dit zijn speciale items die je buffs geven voor aanval, verdediging, healing, enz. Trooper Cards zijn te vinden in Battle Dungeons en jawel, hoe lastiger de dungeon, hoe vetter de Trooper Cards die er te vinden zijn. Je kunt Trooper Cards daarnaast upgraden en ze zijn met elkaar te combineren voor de bijzonderste effecten, zoals summons. Het is een ongelooflijk uitgebreid systeem met ruim vierhonderd Trooper Cards, wat voor de gemiddelde gamer misschien overweldigend zal zijn.

Tien jaar oud

Op zich is Ishin ook wel een leuke Like A Dragon-game, maar je wordt er constant aan herinnerd dat je hier een game van tien jaar oud aan het spelen bent, die oorspronkelijk voor de PS3 is ontworpen. Dit is dan ook zo'n typische simplistische remaster waarin je de game in een iets hogere resolutie kunt spelen met 60 frames per seconde. Dat is fijn, maar zorgt niet meteen voor een game die fris aanvoelt.
Ishin is dan ook clunky. De besturing is onhandig en zenuwachtig, je hebt constant ruzie met de camera, animaties zijn houterig, lip-syncing van NPC's is lachwekkend, en ga zo maar door. Het lijkt voor ons westerlingen dan misschien wel een nieuwe Like A Dragon-game, maar dat is het natuurlijk totaal niet. Het is een oude game met een flinterdun nieuw likje verf, that's it.
De enige reden waarom Ishin nu alsnog buiten Japan wordt uitgebracht is omdat Like A Dragon een gruwelijk succes was en de westerse gamers ineens 'wakker' werden en doorkregen dat de serie verdomd leuk is. Ishin is voor de (nieuwe) hardcore fans die er maar geen genoeg van kunnen krijgen, maar niet voor nieuwkomers van de serie. ✪







weetje • weetje
Ishin zit vol met leuke minigames. Traditioneel Japans dansen, wedden op kippen-races, steen papier schaar, karaoke, dobbelen, kaartspelletjes, vissen, sake drinken en nog veel meer.

SCORE 78

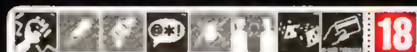
Voor hardcore fans is het fijn dat ze deze spin-off alsnog kunnen spelen buiten Japan. Het verhaal en battlesysteem zijn vermakelijk, maar de setting is een stuk minder boeiend. Het gaat hier om een tien jaar oude game die amper is bijgewerkt, en daar word je constant aan herinnerd.

FLORIAN



Een typisch lange Like A Dragon-game met een verhaal van minstens 50 uur. Tel er 100 uur bij op als je de Platinum wil.

50+ UREN



18

BASICS
ACTIE-RPG
RYU GA GOTOKU/SEGA
1 SPELER
OUT NOW

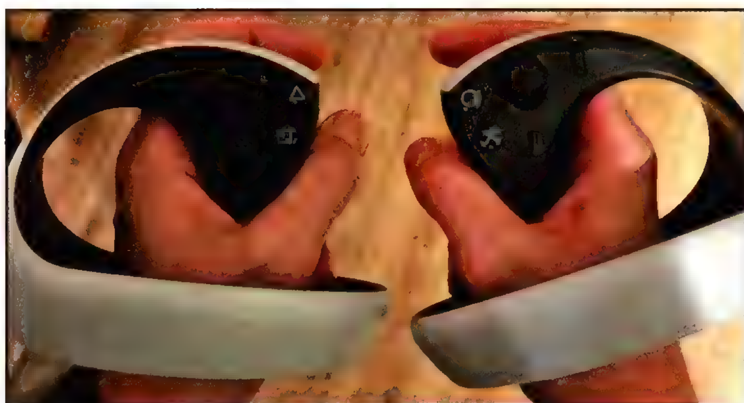
FLORIANS VR VIEW

PLAYSTATION VR2

Ruim zes jaar na de release van PlayStation VR doet Sony nogmaals een poging om het mainstream-publiek aan de virtual reality te krijgen. Onze VR-specialist Florian kreeg uiteraard de eer om te checken of Sony dat gaat flikken met PlayStation VR2 voor de PlayStation 5.

Specs en bijzonderheden

PlayStation VR2 is nog lang niet de heilige graal van VR-gaming, maar wel een hele dikke upgrade ten opzichte van zijn voorganger. Om te beginnen kijk je nu naar vier keer zoveel pixels als in de eerste PlayStation VR en dat maakt de beelden een stuk scherper. Het zijn opnieuw OLED-panelen, maar deze keer ook met HDR-weergave, wat absoluut bijdraagt aan de illusie dat je 'echt' in een game zit. En helaas, dat verdraaide screendoor-effect kan je nog steeds zien als je goed kijkt, maar het lijkt nu meer op een wat korrelig beeld in plaats van dat je echt de pixels kunt tellen.



De field of view is met 110 graden een tikkeltje groter in PlayStation VR2, waardoor je iets minder dat kijkdoos-idee krijgt. Deze headset maakt daarnaast gebruik van eye-tracking, waardoor foveated rendering mogelijk is. Daarmee is het beeld alleen scherp op de plek waar je naar kijkt. Eye-tracking kan ook gebruikt worden in games, bijvoorbeeld in de menu's of om te schieten met je ogen.
Het is bovendien mogelijk om de IPD in te stellen, oftewel de afstand tussen je ogen. Met een draaiknop op de headset kunnen de lenzen in de headset verschuiven, zodat het midden van de lenzen ook echt optimaal voor het midden van je ogen hangt. Je kunt er behoorlijk misselijk van worden en hoofdpijn van krijgen als de IPD van de lenzen niet overeenkomt met de afstand tussen je ogen.
Bijzonder is ook dat PlayStation VR2 kleine ingebouwde ventilatie heeft voor de lenzen, zodat deze nooit meer beslaan tijdens een intensief potje gamen.

Aansluiten en set-up

Het aansluiten van de originele PS VR was een gezeik met alle kabels, een aparte breakout-box en camera. De enkele USB-C-kabel die je voor de PlayStation VR2 gebruikt is dan ook een verademing. Daar komt bij dat ondanks dat deze headset meer functies heeft dan zijn voorganger, de instellingen begrijpelijk zijn en de hele set-up letterlijk een minuutje duurt.
Zodra je de headset opzet scannen de interne camera's je omgeving en aan de hand daarvan wordt een speelveld gemaakt.







Je kunt roomscaling gebruiken met PlayStation VR2, maar ook met beperkte ruimte kan je zowel zittend als staand alle games spelen. Daarna worden de eye-tracking en IPD ingesteld, en je bent klaar om te gamen. Dit is de gemakkelijkste set-up voor een VR-headset die ik ooit heb meegemaakt.

Wat audio betreft heeft Sony gekozen voor een mini-jack-input. Je krijgt bij de headset een in-ear-koptelefoon die op een mooie manier te bevestigen is, al moet je van de audiokwaliteit niet te veel verwachten. Het beste is om een vette over-ear-koptelefoon te gebruiken die ruimte overlaat voor de hoofdband van de headset. Goede 3D-audio is een must!

Sweetspot

Iedere VR-headset heeft een zogenaamde sweetspot waarop het beeld zo scherp mogelijk is. Met de eye-tracking- en IPD-instellingen is die sweetspot zeker goed te vinden, maar hij is wel behoorlijk klein in PlayStation VR2. Je moet er echt even de tijd voor nemen om de headset af te stellen; in de software, maar ook vooral in de manier waarop de headset op je hoofd zit.

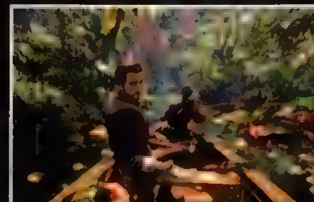
Het design is grotendeels hetzelfde als de eerste PlayStation VR, waarbij je een band om je hoofd hebt en het beeld voor je ogen 'zweeft', in plaats van een skibril die echt op je gezicht drukt. Hierdoor ben je wat langer bezig om de sweetspot te vinden.

Tip: zet de headset zo hoog mogelijk op je hoofd en probeer zo laag mogelijk in het scherm de sweetspot te vinden en zet de headset daar vast met de knop aan de achterzijde van de hoofdband. Daarna zakt de headset iets naar beneden door zwaartekracht en zit je exact in het midden van de sweetspot.



BESTE LAUNCHGAMES

Check hier de beste launchgames, inclusief wereldberoemde kotsgehalte-meter, zodat je weet of het veilig is voor nieuwkomers!



Horizon: Call of the Mountain

Een van de beste VR-games ooit en een absolute must-have. Het kotsgehalte is afhankelijk van de in-game instellingen. Met teleport motion, snap turning en vignette zit je op 2/5, maar dit moet je spelen met smooth motion, zónder vignette. Dan zit je op 4/5.

KOTSGEHALTE:

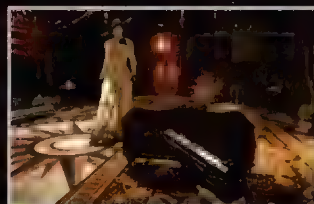


Gran Turismo 7

Met een stuur en pedalen is Gran Turismo 7 in VR een no-brainer, maar ook met een controller is hij goed te spelen. GT7 speel ik nu niet meer op een tv.

KOTSGEHALTE:





Resident Evil Village

Als je wil weten hoe Tjeerd zich voelt tijdens het spelen van horrorgames moet je Resi 8 in VR spelen.

KOTSGEHALTE:



Thumper

Thumper is een game met een glimmende kever in een soort achtbaan, die op de maat van de muziek een puls moet geven aan de bad guy en moet driften door bochten. Stel verder geen vragen en probeer dit.

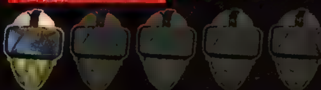
KOTSGEHALTE:





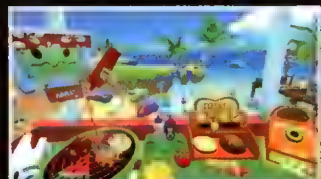


Moss 1 & 2
Charmante third-person puzzelplatformer met een schattig muisje in de hoofdrol. Eerst Moss 1 spelen, die eindigt met een cliffhanger!

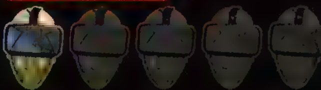
KOTSGEHALTE:


Star Wars
Verplichte ervaring voor Star Wars-fans, maar net als Horizon en Resident Evil 8 is dit VR voor gevorderden.

KOTSGEHALTE:

Job/Vacation Simulator
De perfecte games om op een grappige manier kennis te maken met alles wat VR zo leuk maakt.

KOTSGEHALTE:


Cities VR
Liep voor geen meter op Quest 2, maar als een zonnetje op PS5. Je eigen stad ontwerpen en onderhouden in VR is geweldig.

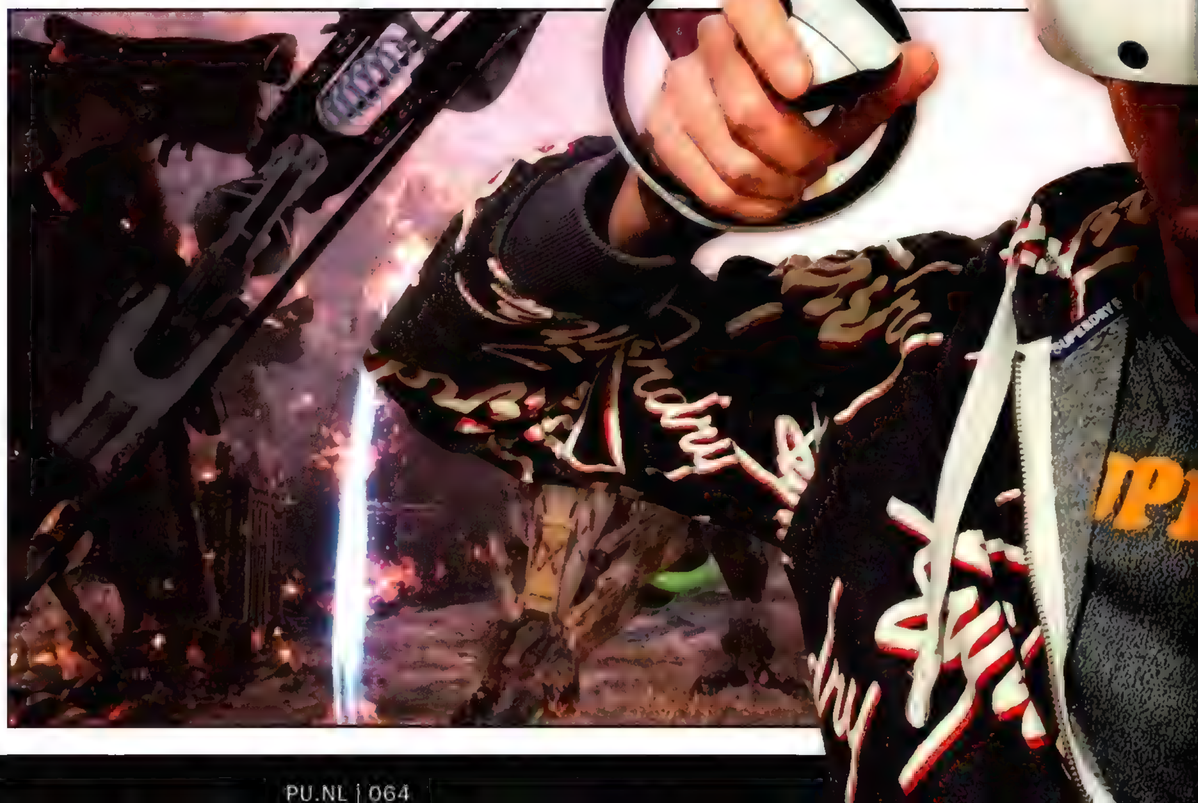
KOTSGEHALTE:


Comfort
Het design van de hoofdband ten opzichte van een skibril is veel comfortabeler. Er drukt niets tegen je gezicht en dat is vooral voor de wat langere sessies prettig. Door de hoofdband en headset perfect te positioneren voor de sweetspot ontstaat er vanzelf een mooi evenwicht op je hoofd.
Maar helaas, wat comfort betreft doet PlayStation VR2 wel een stapje terug vergeleken met zijn voorganger. Er wordt namelijk gebruikgemaakt van een harder materiaal voor de 'kussens' op de hoofdband, en ze zijn ook nog eens minder dik. PlayStation VR2 is wel iets minder zwaar op je hoofd, maar voelt toch minder comfy.

Controllers
De Oculus Touch-controllers worden gezien als de beste VR-controllers en Sony heeft deze dan ook zo'n beetje een-op-een gekopieerd voor PlayStation VR2. Ze hebben haptic feedback en touch-sensitive knoppen, waardoor handgebaren mogelijk zijn - tracking wordt verzorgd door de interne camera's op de headset.
De nieuwe controllers zijn wat groter dan de Touch-controllers en het gewicht is niet zo mooi gebalanceerd, waardoor ze wat lomper aanvoelen, maar ze zijn op alle fronten beter dan de PlayStation Move-controllers, die eigenlijk al verouderd waren toen PS VR uitkwam. Alleen de batterijduur is met een paar uur erg karig, dus je moet jezelf aanleren ze telkens op te laden tijdens pauzes.

Prijs
Over de prijs kan ik vrij kort zijn. Yup, 600 euro is een hoop geld, maar het is niet duur. De headset zit vol met de nieuwste VR-technieken en vergelijkbare VR-headsets kosten al vaak het dubbele, of nog veel meer. Het is crazy dat Sony deze headset plus controllers kan aanbieden voor deze prijs!

Frames per second
Een hoge en stabiele framerate is ontzettend belangrijk voor virtual reality en daarom draaien de games op PlayStation VR2 in 90 of 120 frames per seconde. Er is echter een derde optie, waarvan ik geen fan ben. Developers kunnen er namelijk voor kiezen om de game in 60fps te laten draaien en met software een 120fps-output te genereren door als het ware de frames te verdub-







belen in de headset. Dit zorgt echter voor een ghosting-effect, waarbij alles dat snel voor je ogen beweegt een waas achter zich aan krijgt. Kijk eens naar je handen in Horizon: Call of the Mountain en beweeg ze snel heen en weer, of kijk de auto's eens na die je inhaalt in GT7, dan weet je meteen wat ik bedoel.

Cinematic Mode

Het is weer mogelijk om non-VR-games te spelen met PlayStation VR2 in de Cinematic Mode. Hierbij hangt er een gigantisch virtueel beeldscherm voor je neus, waar je gewoon alle games op kunt spelen die je ook op je tv of monitor zou spelen. Dat klinkt mega vet, maar valt tegen.

Dat komt vooral doordat de resolutie van het dashboard en de games niet mooi schalen met de resolutie in de headset. Dat komt de scherpte niet ten goede, die sowieso al een stuk lager ligt dan als je naar een tv of monitor kijkt. Cinematic Mode is geen vervanging van je grote scherm.

Meer triple-A-games

Sony heeft met PlayStation VR2 een prachtig stukje hardware uitgebracht dat ik iedereen met een PS5 van harte kan aanbevelen. Waar ik me wel nog steeds zorgen om maak, zijn de games. Op PlayStation VR zijn in zes jaar misschien tien must-haves uitgekomen? Dat is te weinig, en ik hoop dat Sony er met de PS VR2 verandering in brengt.

Nu, kort na launch, zijn er eigenlijk drie grote titels beschikbaar, met daarbovenop een aantal leuke heruitgaven van originele PS VR-games, en een aantal techdemo-achtige spellen. Wat komt hierna? Sony zegt dat er honderd games in ontwikkeling zijn, maar dat boeit geen reet als het merendeel weer van die kleine klotegames zijn met een geinige proof-of-concept.

We hebben meer games nodig van het kaliber Horizon en Half-Life: Alyx. Sony moet nu echt naar al zijn first-party-studio's gaan, een zak geld op tafel leggen en vette triple-A-games eisen. Indiegames zijn leuk, maar het wordt tijd dat studio's als Naughty Dog, Santa Monica Studios en Insomniac Games zich er mee gaan bemoeien. Guerrilla heeft bij dezen aangetoond wat er mogelijk is als een grote developer een PS VR2-game maakt, en dat smaakt naar meer! ✖



Kayak VR

Meest chille VR-experience, waarbij je in een kajak door prachtige omgevingen kan peddelen. Door het water wel misselijkmakender dan je denkt.

KOTSGEHALTE:



Rez

In Area X kan je met je ogen locken op de vijanden door er simpelweg naar te kijken, en dat is een mind-blowing ervaring.

KOTSGEHALTE:



Synth Riders

Beat Saber is niet beschikbaar op launch, maar Synth Riders (en Pistol Whip) is een hele goede tweede. Perfect voor de wat actievere gamer!

KOTSGEHALTE:



Pavlov

Pavlov is de beste multiplayer-shooter in VR, naast The Walking Dead: Saints & Sinners en After The Fall.

KOTSGEHALTE:



OOK GESPEELD

EN DAT ALLEMAAL ZONDER PS VR2 AAN TE RAKEN





HIER HAD HONDHERT PROCENT MEER IN GEZETEN



Titel: Blanc
Platform: PC, Switch
Prijs: 14,99

Blanc is de nieuwe co-opgame van ontwikkelaar Casus Ludi, waarin je een kleurloze wereld moet trotseren als twee schattige dieren, een hond en een hert. Beide diertjes zijn op de een of andere manier hun kudde/roedel kwijtgeraakt en zijn nog net effe te jong om een eigen gezin te starten. Het is dus aan de speler om het dierenduo terug naar hun families te begeleiden. Dat doe je natuurlijk door in hun vacht te kruipen. Tijdens het drie uur durende avontuur komen de beestjes, die het steeds beter met elkaar gaan vinden, de nodige puzzels tegen. **Het is alleen jammer dat je echt nauwelijks hoeft na te denken bij deze 'puzzels'**, en het meer veredelde obstakels zijn waar je binnen een minuut weer voorbij bent.

En dat is, naast de onhandig en lompe besturing van de game, het grootste minpunt aan Blanc. Er is gewoon niet zoveel te beleven? Begrijp me niet verkeerd: visueel is het weergaloos. En het zwart-witte palet past niet alleen fantastisch bij de sneeuwstormsetting, **maar creëert ook een unieke sfeer die van begin tot eind blijft fascineren.** Het is alleen zo jammer dat het verder gewoon een hele matige game is en er nauwelijks iets te beleven valt. Juist omdat het er zo grandioos mooi uitziet verwacht je stiekem meer van het spelletje. Geef me op zijn minst de mogelijkheid om deze prachtige wereld een beetje te verkennen? Of leer me halverwege de game een kekke nieuwe gameplaymechaniek. Maar nee, meer dan een kostelijk prentenboek is het niet. De soundtrack is trouwens wel erg goed, zeker in combinatie met dat serene stijltje.

OORDEEL:





GROEI, JIJ FUCKING HUISJE!!! V2.3



Titel: Pharaoh: A New Era
Platform: PC
Prijs: 22,99

Dotemu, de uitgever van onder andere TMNT: Shredder's Revenge, Streets of Rage 4 en Windjammers 2, **bespeelt mijn nostalgische game-gevoelens als ware het een fucking harp der herinneringen**. En nu helemaal, want terwijl ik de remaster van city-builder Pharaoh speelt spoelt er een tsunami van gemengde, nostalgische gevoelens over me heen.

Pharaoh is een soort **'Sim City aan de Nijl 5000 jaar geleden'**, want je bouwt een volledig functionele, zelfvoorzienende stad in het Oude Egypte. Compleet met residentiële zones, boerderijen, watervoorziening, brandweren, politie, tempels, allerlei vormen van entertainment, educatie, luxe goederen, uiteindelijk zelfs enorme monumenten... nou ja, ik kom er een beetje te laat achter dat het eigenlijk te veel is om op te noemen.

Al deze verschillende services, goederen en andere voorzieningen zijn nodig om te zorgen dat je residentiële zones zich ontwikkelen **van schrale hutjes naar luxueuze villa's**. Je ziet deze ontwikkeling ook live gebeuren; de woningen veranderen continu van bruine paupertorentjes naar mooie, witte huisjes en weer terug, waartussen ongeveer een stuk of tien verschillende stappen zitten.

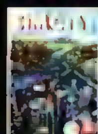
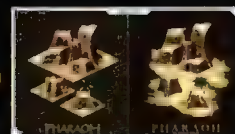
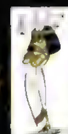
Je kan ongeveer zien wat de inwoners te zeiken hebben - geloof me, **het voelt al snel niet meer als behoeften, maar als eindeloos gezanik** - als de staat van hun huizen inzakken door op de residentiële zones in kwestie te klikken, en vaak is het een kwestie van wat entertainment in de buurt bouwen of zorgen dat een van die gezellige goden te aanbidden zijn in de directe omgeving. Maar soms, of eigenlijk irritant vaak, is de oorzaak bijna onmogelijk aan te pakken!

De balans in Pharaoh is gewoon vaak bizar moeilijk in stand te houden, omdat er te veel onduidelijkheid is. Aan de ene kant heb je een enkele rietverzamelaar die je opslagplaatsen helemaal volproppen, terwijl er van een vijftal kikkererwt-boerderijen geen fucking oogst afkomt. **Of een hele zooi bazaars (de oud-Egyptische supermarkt) die om een of andere onbegrijpelijke reden net niet bij een rij huizen kunnen komen**, waardoor die straat bruin en pauper blijft. En over handel of oorlog maar niet te spreken, want als je daar eenmaal aan toe komt, heb je een hele nieuwe set aan frustrerende problemen!

Dat hele gevoel dat je zin hebt om **'GROEI DAN, jij ellendig stuk vastgoed'** naar je huisjes te schreeuwen, dat is best wel nostalgie voor me. Dat had ik destijds, een dikke twee decennia geleden, dus ook, maar het is niet bepaald een positieve vorm van jeugdsentiment. Want ik zag toen ook al de enorme potentie in deze game, aangezien het echt enorm leuk had kunnen zijn om deze fascinerende beschaving steeds verder te ontwikkelen.

Dotemu en ontwikkelaar Triskell Interactive hebben wel een halfslachtige poging gedaan hier een betere, modernere titel van te maken, maar op de scherpere, veel schattigere graphics (denk Afrikaanse Settlers) en een paar gameplay-aanpassingen die totaal de kern van het probleem niet aanpakken na, is dit precies hetzelfde frustrerende fiasco van weleer. Ik ben ondertussen wel keihard in deze nostalgieval getrapt, en heb nu al veel te veel uren in **Farao: Het Frustrerende Fiasco** gestopt, wat bijna voelt alsof ik een ex van twintig jaar geleden weer een kans heb gegeven.

OORDEEL:

 +  +  = 





IRRITANTE-KLUSJES-IN-DE-KEUKEN-SIMULATOR



Titel: Chef Life: A Restaurant Simulator
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4, PS5, Switch
Prijs: 29,99

Als je de cutscenes van Chef Life bekijkt, waan je je door de matige graphics en de Pentium 100-resolutie zo in de jaren 90. Het deed me even terugdenken aan Pizza Tycoon uit 1994, de eerste game die ik speelde waarin ik een restaurant runde **en met zelfgemaakte pizza's probeerde de wereld te veroveren**. Hoogtepunten waren het indelen van je eigen restaurant met meubilair die je zelfs tweedehands in kon kopen, aanpassen van je tafelkleedjes en je pizza's die je compleet zelf kon betopperen. Waarna er een jury was die jouw creaties beoordeelde en je kon zien wat onder welke doelgroep een hit zou zijn. Verder was Pizza Tycoon volgens mij behoorlijk matig, maar deze elementen waren voor mij zo memorabel **dat ik er zelfs dertig jaar na dato nog met plezier aan terugdenk**.
Ik hoopte dat Chef Life dit plezier terug zou brengen en het concept in een frisse, moderne koksbuis zou hijsen. Je begint als chefkok en start een restaurant met een goed maatje van de koksschool om samen de culinaire wereld te veroveren. Vanaf het begin kom je erachter dat de game wil dat je de handen uit de mouwen steekt, iets wat je natuurlijk ook wel verwacht van een simulator. Ontwikkelaar Cyanide **heeft deze taken echter zo verschrikkelijk gebruikersonvriendelijk gemaakt, dat ik direct een pesthekel kreeg aan deze klusjes.**
Zo moet ik een steak snijden van een lekker groot stuk runderlende dat in de koelkast ligt. Ik pak een blad met het stuk vlees uit de koelkast en leg het op het snijblok neer om een steak te snijden. Dat doe ik met het rechterpookje, en na twee lange ha-

IN CHINA HEB JE OOK ZIELEN



Titel: Wo Long: Fallen Dynasty
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 59,99

Er zijn inmiddels aardig wat manieren om jezelf op soulslike-achtige manieren te marte... ehm, uitdagen, daarvoor hoef je niet per se te wachten op de volgende DLC van Elden Ring of de Bloodborne-remaster. Team Ninja bijvoorbeeld heeft **ook zijn eigen, off-brand actie-RPG's met een torenhoge moeilijkheidsgraad**, de Nioh-serie, en je kan Wo Long: Fallen Dynasty eigenlijk zien als een Chinese spin-off daarvan.
Wo Long is gemaakt in samenwerking met de makers van Dynasty Warriors, Koei Tecmo, en dat kan je vooral zien aan het characterdesign, maar ook aan de manier waarop de personages hun emoties en teksten uiten. **Het kan je smaak zijn, maar dat van mij is het in ieder geval niet** en dat geldt wel voor meer in deze game. De levels, de omgevingen, de eindbazen, de vijanden; ik vind het allemaal net niet lelijk, en ook de gameplay is bepaald niet mijn ding. Want Masaaki Yamagiwa, development producer (geen idee wat die titel betekent, overigens) bij Won Long: Fallen Dynasty, mag dan wel gezegd hebben dat 'difficult games shouldn't be difficult just for the sake of it', maar dat gevoel krijg ik juist wel bij deze game. **Zonder die moeilijkheidsgraad is dit namelijk een behoorlijk matige RPG**, eentje met lineaire, saaie levels en een wegwerpverhaal, dus wat heeft deze game te bieden als je niet twintig keer doodgaat bij elke eindbaas?
Dat deze Dynasty Warriors-soulslike niet mijn ding is, wil overigens niet zeggen dat je dit niet moet spelen. Als het idee van deze combo je namelijk de vlinders in de buik bezorgt, dan moet je het zeker een slinger geven. Ook **als je een onlesbare dorst hebt voor soulslike-moeilijkheidsgraden en je dus ook van Nioh genoten hebt**, kan ik me voorstellen dat Wo Long eveneens je pakkiean is. Maar ik ben gestopt toen de tweede eindbaas me voor de tiende keer afmaakte, en ik me afvroeg waarom ik mezelf eigenlijk zo marte... eh, uitdaagde.

OORDEEL:







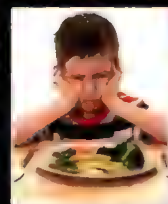


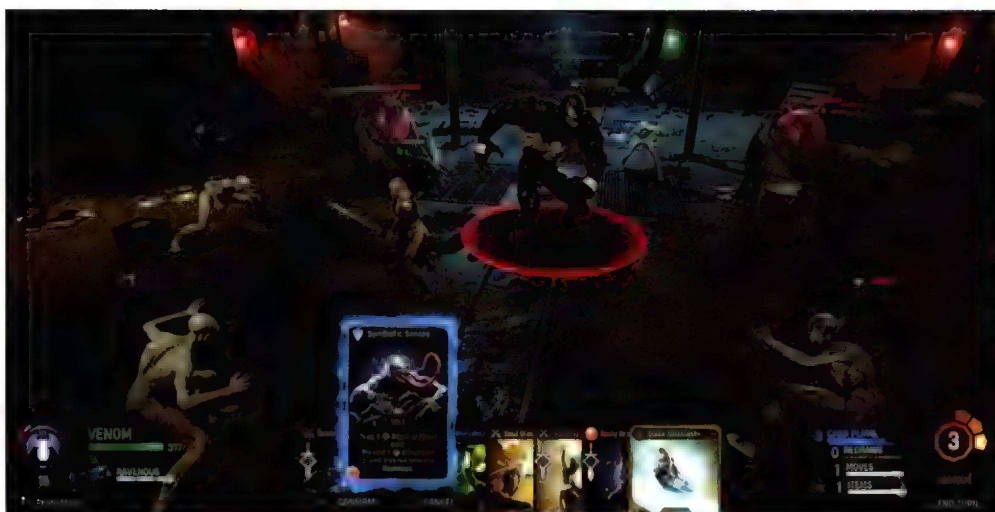
len met mijn mes heb ik een mooi biefstukje. Nog maar eentje dan, zou je zeggen, ik werk tenslotte in een restaurant en ik reken erop dat er meerdere gasten zijn die een biefstuk bestellen. **Alleen: mijn runderlende is ineens pleite!** Moet ik weer naar de koelkast lopen voor die belachelijk grote lap vlees zodat ik weer één steak kan snijden, alvorens hij weer op magische wijze van mijn keukenblad verdwijnt.

Peper en zout verdwijnen ook na het maken van een gerecht. Je moet de game daarbij drie keer vertellen dat je nu echt wel wilt beginnen met snijden, en ondanks de monsterkoelkast die je hebt staan, kun je er niet meer dan een handvol voorbereide ingrediënten in kwijt. Hetzelfde geldt voor de voedselverwarmer waar je je gerechten in warm kunt houden. **Souschefs zijn meer irritant dan dat je er echt wat aan hebt**, want je kunt de irritante klusjes (bijna al-les) niet door hen laten uitvoeren. Verder zit er geen savesysteem in, waardoor ik drie keer de tutorial heb moeten spelen, blokkeren een aantal irritante bugs je vooruitgang, heb je geen managementopties om met je personeel om te gaan, zijn de opties om je restaurant te personaliseren marginaal en heb je geen mogelijkheid om recepten aan te passen of je eigen input enigszins te laten gelden.

Het enige wat daar tegenover staat is dat de game enorm veel recepten herbergt en je de presentatie van je recepten helemaal naar wens kan aanpassen. Maar als je met al deze ingrediënten gaat koken, **krijg je hooguit een oubollige, smakeloze soep met vieze, harde stukjes**. En dat zou ik mijn gasten in ieder geval niet voorschotelen. Ik had zoveel meer verwacht dan deze irritante-klusjes-in-de-keuken-simulator.

OORDEEL:





IT'S SLOBBERIN' TIME



Titel: Marvel's Midnight Suns: Redemption
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 14,99

Aangezien ik de Deadpool-DLC van Midnight Suns vorige maand ook besproken heb, kan ik Redemption niet negeren. **Deze content vind ik namelijk een stuk leuker dan die van The Good, The Bad, and The Undead**, met name omdat het nieuwe personage dat hierin centraal staat, Venom, me veel meer wist te boeien.

De man die dankzij een buitenaardse symbioot in een soort evil Spider-Man veranderde, Eddie Brock, is prima vertaald naar de turn-based RPG van Firaxis. **Venom ziet er fantastisch uit (check vooral de Anti-Venom-skin)**, kent een paar indrukwekkende kaarten en de verhaalmissies waarin hij de hoofdrol speelt vind ik leuk, en zijn een stuk moeilijker dan die van Deadpool. Het heeft overigens wel weer dezelfde vijanden, de Vampyres, maar daarnaast speelt de duivel Mephisto een belangrijke rol, terwijl er ook nog een verrassingsoptreden is van een zeer oude bekende...

Er komen nog twee DLC's naar Midnight Suns, de eerste met Morbius als nieuw personage (misschien dachten ze tijdens het maken van die beslissing nog dat de gelijknamige film een succes zou worden) en de laatste met Storm, en als de kwaliteit op deze manier blijft stijgen, dan ga ik mijn favoriete game van 2022 misschien wel nóg een keer uitspelen!

OORDEEL:





IN HET DUISTER TASTEN OVER LIGHTFALL



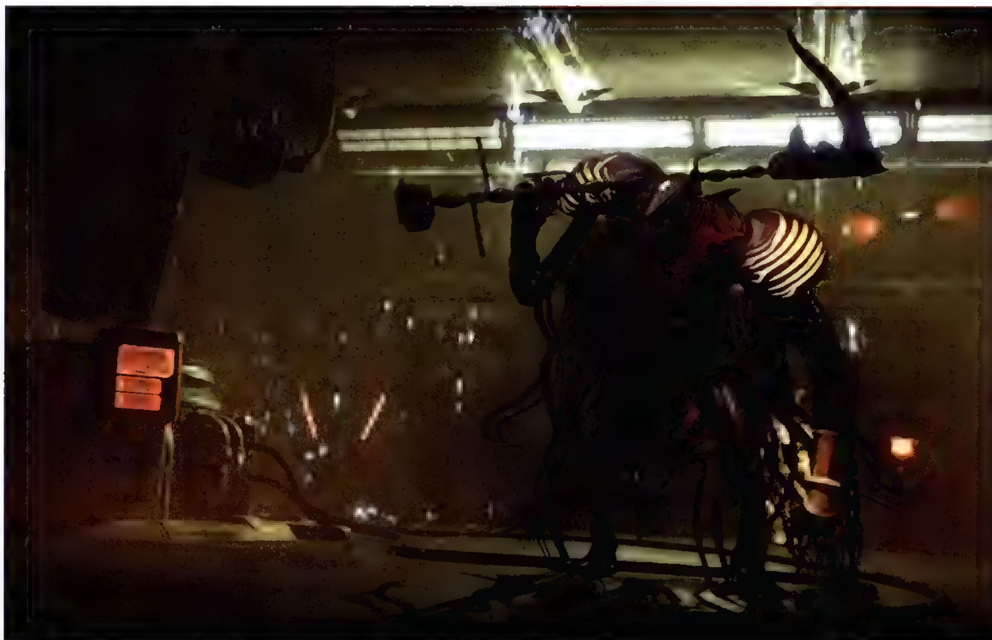
Titel: Destiny 2: Lightfall
Platform: PC, PS5, Xbox Series X/S
Prijs: 49,99

Vaak geef ik uitbreidingen van Destiny 2 wel een tweetal pagina's in dit blaadje, maar **met Lightfall maak ik dit keer bewust een uitzondering**. Niet alleen omdat het steeds een grotere opgave wordt om uit te vinden wat er precies verbeterd, veranderd en vooral veranderd en níét verbeterd wordt aan Destiny 2 met elke uitbreiding, maar ook omdat het letterlijk tientallen uren duurt voordat je er een fatsoenlijke mening over kan vormen.

Nou is dat natuurlijk mijn werk en ik neem normaal gesproken ook graag de tijd om me in een game te verdiepen en er vervolgens een grondig oordeel uit te trekken. Maar Bungie maakt dit proces steeds moeilijker... De ontwikkelaar verandert namelijk in elke uitbreiding niet alleen een hele hoop zaken op zo'n subtiele wijze dat het zo goed als onmogelijk is binnen een paar honderd woorden uit te leggen wat de veranderingen precies zijn, ze doen dit ook nog op een onnavolgbare manier waarvan nooit helemaal duidelijk is of het de game daadwerkelijk ten goede komt. **Lightfall is daar een extreem voorbeeld van**, waardoor spelers meer dan ooit ontzettend verdeeld zijn over een uitbreiding. Dat komt omdat ze, net zoals ik, compleet het spoor bijster zijn.

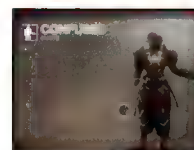
Meer dan ooit, en helemaal na het zeker niet slechte The Witch Queen, zijn spelers aan de ene kant teleurgesteld. Over de nieuwe locatie van Lightfall bijvoorbeeld, want **de felle lichten van Neomuna kunnen ons niet verblinden voor het feit dat het een lege plek is** gevuld met vreemde personages. Of over Strand, de nieuwe class, die in de Campaign pretty fucking cool lijkt met name door de grappling-hook, maar algauw z'n glans verliest in alle andere content. Ook ik ben teleurgesteld, maar dat ben ik eigenlijk al in meer of mindere mate door elke uitbreiding sinds The Taken King. En dat was in 2015!

Ondertussen snappen YouTubers die door henzelf en de community beschouwd worden als Lore Masters, eigenlijk totaal niet meer wat het verhaal van Lightfall nou precies inhoudt. **Wat is de Veil? Wat is de Witness nou eigenlijk van plan?** Niemand die het weet en hoewel Bungie blijft zeggen dat we er wel achter gaan komen, zullen legio vragen waarschijnlijk onbeantwoord blijven. En ik? Ik kan wel een dappere poging doen er patat van te maken, maar ik heb het verhaal van deze serie nooit helemaal goed weten te bevatten en als Lore Masters al met de handen in het haar zitten? Tja, dan ga ik niet eens proberen deze vage zooi te begrijpen!



Het is allemaal maar verwarrend, dat Lightfall. Natuurlijk ben ik blij met de Tormentors, want er is eindelijk weer eens een nieuwe vijand in Destiny (2) en ze zijn indrukwekkend! En zeker, het crafting-systeem lijkt een verbetering, maar van wat precies? En wat moet ik van het nieuwe Mod-systeem vinden, als ik het oude al amper gebruikte? Wat vind ik nou eigenlijk van Destiny 2, behalve dan dat ik nog steeds zo fucking goed ga op de gunplay, iets waar in de basis al sinds de launch van de eerste Destiny niets aan veranderd is? **Ik kan het je niet zo goed vertellen**, en dat is misschien niet het meest professionele, maar wel het eerlijkste antwoord dat ik kan geven. Misschien als ik eenmaal weer met Tjeerd ga spelen en me klaar ga stomen voor de Raid dat ik weer helemaal aan boord ben met Destiny 2: Lightfall, maar tot die tijd ben ik het spoor een beetje bijster. Hopelijk vind ik die nog weer terug voordat The Final Shape arriveert...

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Hoe vaak keek Jurjen de Zelda-trailer voor zijn Coverview-gesprek met Peter?**
A) Honderd keer.
B) Slechts één keer.
C) Zestien keer.

2 **Hoeveel mensen hebben de originele Ghost Trick gespeeld?**
A) Zestien.
B) Dertien.
C) Twaalf.

3 **Waarom had Mario vroeger geen volle bos haar?**
A) Dat zou alleen maar in de weg zitten tijdens zijn dagelijkse werk als loodgieter.
B) Miyamoto ontwierp hem naar zijn eigen evenbeeld.
C) Door de beperktheid van de techniek achter de game.

4 **Welke remaster is voor Alie de druppel?**
A) Tales of Symphonia Remastered.
B) Diablo 2: Resurrected.
C) XIII.

5 **Waarom is Florian niet heel enthousiast over Like A Dragon: Ishin?**
A) Er zit geen modern Tokio in.
B) Het is een oude game met een flinterdun nieuw likje verf.
C) Er zit geen Engelse voice-acting in.

6 **Waar ergerde Marvin zich aan in Atomic Heart?**
A) De BioShock-referenties.
B) Oversekste robots.
C) Dat het hoofdpersonage 'P-3' heet in plaats van 'P-mol'.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN
PAKKET VAN THE MANDALORIAN SEIZOEN 3
MET TOTEBAG, NOTEBOOK, PIN BADGE EN HOODIE.

PRIJSVRAAG RUBRIEK

PU 345 LIGT 26 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS RAF DE MAN VAN DE ACHT IJZEREN VUISTEN. IS DAT SEXY, OF GEVAARLIJK? MISSCHIEN WEL BEIDE!
- PLEIT JJ VOOR PAAIS, VREE EN HARMONIE IN GAMES, WANT DAT KAN GEWOON!
- VRAGEN WE ONS AF WAAROM DE GINGER JEDI EIGENLIJK ORDER 66 HEEFT GE-SURVIVED.
- KOMT WOUTER ERACHTER WAT ER GEBEURT ALS ATLAS DIE PLANEET VAN Z'N RUG LAAT DONDEREN.
- DUIKT JURJEN DIEP IN DE KROCHTEN VAN MIYAMOTO Z'N TUIN.
- GAAT FLORIAN ONTDEKKEN OF HET EEN GOED IDEE IS OM TE GAAN RACEN ALS JE NAAM CRASH IS.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

PERSKITTEN VAN DE MAAND

Deze maand was het toch lastig om een winnaar van deze prestigieuze award uit te zoeken, want… koekjes. We houden van koekjes. Dus dat Oreo een samenwerking heeft met Xbox, was natuurlijk super smakelijk. Maar 10 maart staat ook altijd groot in de agenda, want dan is het Mar10 Day. 10 maart - snap je 'm?







YO!DM

Onze inbox stroomt over van vragen van mensen die graag antwoord willen hebben, want zo werkt dat met vragen. We hebben er zelfs een rubriek voor op onze site, maar de echte parels bewaren we natuurlijk voor deze pagina's.

m: ik hep GTA 5
ik ben ant sparen voor GTA 6

m: is in GTA 5 ook in treller gkomu

m: laad bat weten

We moeten nu toch echt onze hulplijn inzetten… Wat staat hier?

Yo DM! Ik heb sinds vorig jaar zomer een gaming laptop. Ik heb al een Nintendo switch en een ps5 dus vandaar dat ik het bij een gaming laptop hield. Maar het is niet de sterkste maar zou toch graag het ultieme uit de laptop willen halen. Wat is handig om te doen? Ik weet veel van verschillende consoles af maar pc/ laptop. Vind ik lastig 😳

Zo min mogelijk meuk op je laptop laten draaien wanneer je aan het spelen bent, en de instellingen ingame misschien wat lager zetten zodat je wat meer fps op je scherm kunt toveren.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED





VIER DRUPPELS WATER





NYXI WIZARD

De Joy-Cons van de Nintendo Switch zijn niet onze favoriete controllers, want de kleine apparaatjes hebben nogal snel last van 'stickdrift'. Nu komt Nyxi met speciale controllers in de stijl van de goede oude GameCube, met Hall Effect-sticks. Een techniek die gebruikmaakt van magneten, waardoor de sticks de sensoren niet fysiek aanraken en de kans op stickdrift dus drastisch daalt. Fijn.

FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Atomic Heart deed Neo aan een heilig hart denken, oftewel een sacred heart, een klassieker op het gebied van tattoos. Ze mixte het idee van een Atomic Sacred Heart met invloeden van Delfts blauw, oude horloges en steampunk, met deze unieke creatie als resultaat.